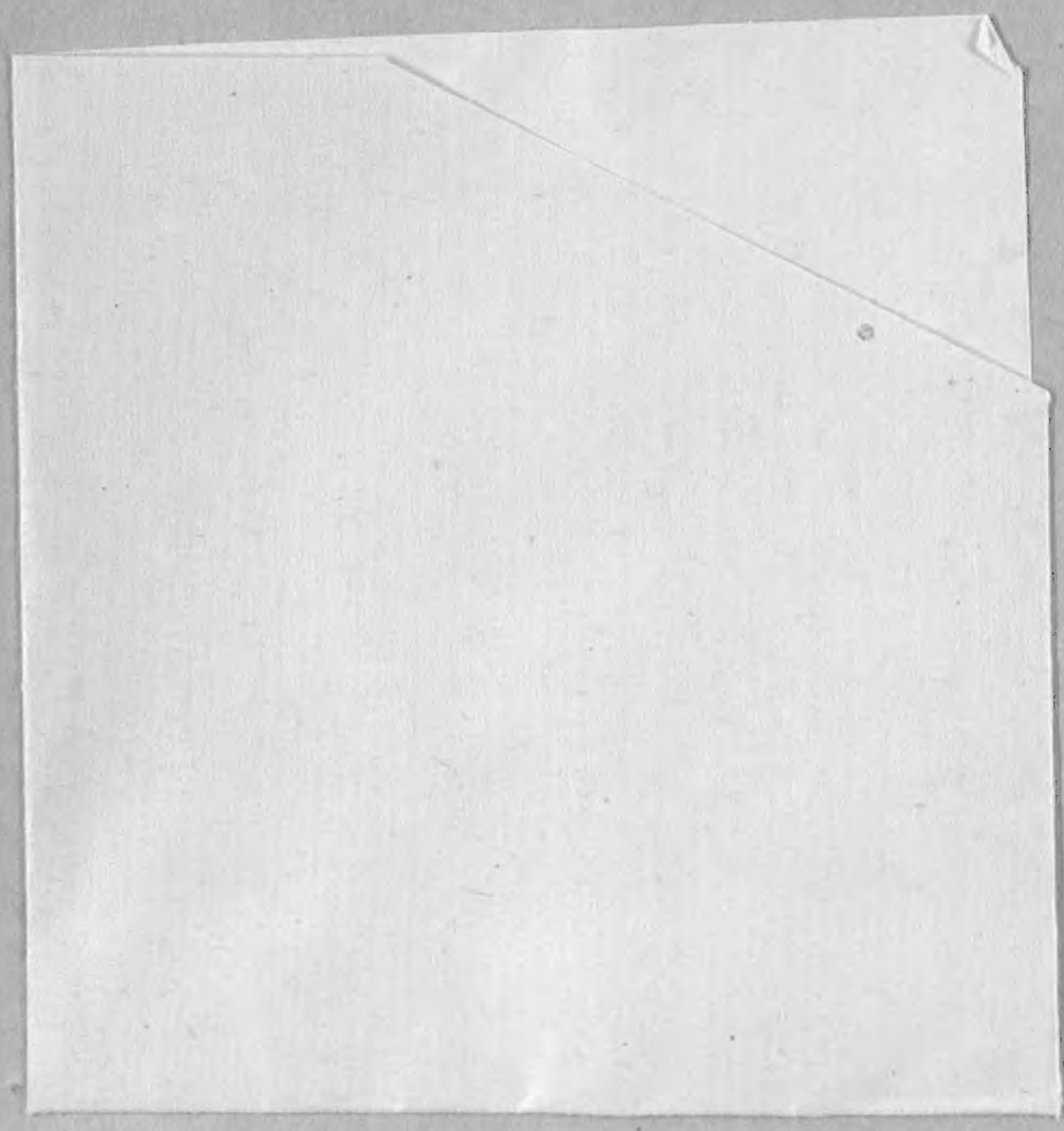

30/1232

СБОРНИК ИГР ДЛЯ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

СОБРАЛ

Г. А. ДЮПЕРРОН

ДОПУЩЕН НАУЧНО ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ СЕКЦИЕЙ ГОСУДАРСТВЕННОГО УЧЕНОГО СОВЕТА

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗД-ВО
ЛЕНИНГРАД 1925

ЛЕНГИЗ Ленинградское Отделение Государственного Издательства

Ленинград, ДОМ КНИГИ, Проспект 25 Октября, 28. Тел.: 132-44, 570-14.
Москва, Тверская, 51. Телефоны: 3-92-07, 4-90-35.

Г. А. ДЮПЕРРОН

Футбол. Баскетбол. Ватерполо.

СОДЕРЖАНИЕ: Футбол. Баскетбол. Ватерполо. — История футбола. — Что такое футбол. (Ход игры. Элементы игры. Тактика игры. Общая тактика. Капитан. Тренировка. Костюм и этика игроков. Судья. Флаговые. Устройство поля и приспособления для игры. Правила игры. Разъяснение правил игры.) Игра Рёгби. — Американский футбол. — Австралийский футбол. — Баскетбол. — Водяной футбол. — Футбол в России. — Футбол за границей.

Обложка Евгения Белухи

Стр. 267. Ц. 1 р. 50 к.

П. АРХИПОВА-ХИЛКОВА

ДЕТСКИЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ

СБОРНИК

СОСТАВЛЕН ПО АНГЛИЙСКИМ И НЕМЕЦКИМ ИСТОЧНИКАМ

СОДЕРЖАНИЕ: Летний сад. Бабочки и цветы. Снежная метель. Зум-зум. Земля, воздух и вода. Краски и цветы. Турецкий купец. Персидский шах. Путешественник. Птичник. Слово. Загадки. Почему, когда и где. Всем известное число. Пословицы. Железная дорога. Работники. Путешествие в Москву. Сигнал. Рыбак и рыбка. Адвокат. Глагол. Двенадцать часов ночи. Французская булка. По следам. Прятки. Ленивый пастух. Охота. Вожак. Лягушки и журавль. Разыгрывание фантов.

Обложка С. Симхович.

Стр. 42. Ц. 25 к.

38
739

25192
Р. П. Б.
1925

СБОРНИК

ПОДВИЖНЫХ ИГР

ДЛЯ СТАРШЕГО ВОЗРАСТА

СОБРАЛ

Г. А. ДЮПЕРРОН

Допущено Научно-Технической Секцией
Государственного Ученого Совета

Гос. Публичная Б-ка Ленинград

ГОСУДАРСТВЕННОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
ЛЕНИНГРАД
1925

Государственное
издательство
Типография
имени
Н. Бухарина
Ленинград
ул. Моисеенко-10

Гиз. № 10909 10.000 экз. Ленинградский Гублит № 6452.

ПРЕДИСЛОВИЕ

Игры, собранные в этом выпуске, предназначены для юношей от 17 лет и старше.

Все это исключительно командные и состязательные игры, для которых требуется значительная доля силы, выдержки и очень много ловкости.

По типам игры распределены следующии образом:

I. Игры типа лапты.

К этому типу относится первым долгом русская лапта, но несколько нами видоизмененная в том смысле, что в нее введен счет, наподобие счета в более сложной игре того же типа — крикета; счет делает игру более интересной и более атлетической.

Затем следует крикет, схожий с лаптой, но значительно усложненный; это — национальная игра англичан.

Следующая за крикетом игра, безбол, является национальной игрой американцев. Будучи менее трудной в техническом отношении, безбол требует несравненно больше подвижности, нежели крикет, и поэтому значительно интереснее предыдущих игр.

Раундерс — упрощенный и несколько видоизмененный безбол; эта игра может служить подготовкой для безбола.

II. Игра футбол.

Мы взяли только две игры этого типа: обычный футбол, в который играют на наших полях, и хандбол. Футбол имеет очень ценные качества и при правильном ведении отнюдь не может считаться такой грубой игрой, какой ее часто выставляют. Американский футбол и игра футбол-регби более трудны и более опасны в смысле проявления грубой силы, почему они и не вошли в сборник. Хандбол — игра схожая с футболом, но более доступная для женщин. Баскетбол, который иногда относят к этому типу, выделен в особый тип.

III. Игры типа поло.

Игры этого типа заключаются в том, что небольшой мяч подгоняется не ногой, а особым инструментом, который мы называем „ключкой“. По своей цели эти игры вполне сходны с футболом, но дают большее развитие мышцам верхних конечностей и плечевым.

К этому типу игр относится прежде всего хоккей, который у нас привился как зимняя игра на льду. Однако и хоккей на лугу имеет много достоинств и заслуживал бы быть введенным у нас. Из зимних игр мы упоминаем два варианта, из которых второй у нас не применяется и известен за границей под названием „хоккей“, в то время как наша игра правильно должна была бы называться бенди; заграничный хоккей имеет то преимущество, что он требует значительно меньших размеров катка.

Херлинг на первый взгляд мало отличается от хоккея, но на деле требует от игрока совершенно иных данных — меньше сыгранности и больше индивидуальных усилий.

Баллголь—сравнительно новая игра, имеющая черты футбола и хоккея.

IV. Игры типа теннис.

Мы умышленно не приняли в этот выпуск игру лаун-теннис, которая считается одной из наиболее популярных. Ее недостаток заключается в том, что она позволяет играть одновременно лишь небольшому количеству игроков, требуя в то же время значительных расходов на оборудование. Поэтому более подходящей игрой будет предлагаемая нами игра же-де-пом, менее индивидуальная; она вполне заменяет лаун-теннис.

V. Игра баскетбол.

Эта игра за последние годы пользуется все большей и большей популярностью, и вполне заслуженно. Она является отличным способом физического развития и при правильном ведении вызывает большой интерес. Нами приведены последние американские правила, принятые повсюду, где игра ведется „классически“. Эти правила дают наибольший простор игрокам и вместе с тем придают игре наиболее нормальный характер, делают ее наиболее полезной.

ЛАПТА

Для старшего возраста предпочтительно внести в лапту состязательный характер, так как иначе игра не представляет достаточного интереса в этом возрасте.

Играют с подавальщиком, и на площадке довольно больших размеров; площадка должна иметь размер, приближающийся к 60 × 25 метров.

„Город“ для ясности игры должен находиться за границами площадки; „сало“ должно быть обозначено в виде утолщения лицевой черты или, еще лучше, в виде полукруга с радиусом в 3 метра, нарисованным мелом за пределами площадки. Необходим „прискок“ — черта, длиною в 3 — 4 метра, на расстоянии 2 метров от лицевой черты, внутри поля, с левой стороны. „Дом“ желательно обозначить чертой, в 3 — 4 метра длиною, посреди противоположной лицевой черты; по краям черты расставить по флагу.

Принадлежности игры — лапта и мяч.

Количество игроков предпочтительно не более 10 человек в каждой команде; количество это по обоюдному соглашению между командами может быть изменено.

Необходимо, чтобы игрою руководил судья. Желательно, чтобы судья был избран обеими командами: в таком случае он пользуется бóльшим авторитетом. Необходимо также иметь одного или двух счетчиков очков, так как подсчет отвлекает судью от его прямых обязанностей, сами же игроки заняты игрой, и подсчет очков самими игроками может вызвать нежелательные споры.

Ход игры. По жребию одна из команд становится в „городе“ и отбивает мяч; другая команда рассыпается в поле и ловит мяч — „служит“.

Один из игроков служащей или полевой команды становится на „сало“ и подкидывает мяч в воздух. Игроки отбивающей, „городской“, команды поочереди становятся против подавальщика, боком к полю, и отбивают лаптою мяч в поле. Отбив мяч, игрок должен оставить в „сале“

лапту и может бежать в „дом“, где он должен коснуться рукою древка флага и бежать обратно к себе в город. Если он сделает такой перебег, то он снова имеет „руку“, т.-е. может снова отбивать мяч, когда до него дойдет очередь; если он отбил мяч недостаточно далеко для того, чтобы безопасно совершить перебег, то он остается в городе, становится на „прискок“ и может бежать в следующий раз, т.-е. когда мяч отобьет один из его партнеров. Перебег можно разделить на две части, т.-е. в первый раз пробежать только до дома, а при другом случае вернуться в город,

Служащие, т.-е. игроки полевой команды, должны поймать мяч (на-лету или с земли) и этим мячом запятнать бегущего противника; если им это удалось, то ни один перебег, совершонный с последнего удара по мячу, не считается.

В известных случаях команды меняются местами. Это происходит 1) в том случае, если у отбивающей команды „в городе нет рук“, т.-е., если нет ни одного игрока, имеющего право бить мяч, и 2) через полчаса после начала игры или после перемены командами места, если в течение предыдущего получаса у отбивающей команды еще остались в городе руки.

Игру выигрывает та команда, которая за все время игры (игра продолжается 1 час) набрала большее количество очков. По одному очку отбивающая команда получает: а) за каждый полный перебег каждого из своих игроков, при чем полным перебегом считается перебег из города в дом и обратно; б) за каждую оставшуюся в городе руку, если по истечении получаса руки еще остались, в) за каждый мяч, отбитый за противоположную лицевую черту, при чем в таком случае перебеги не считаются, а отбивающий может вторично отбивать мяч. По одному очку получает служащая команда: а) за каждый мяч, пойманный в руки прямо с воздуха; б) за каждый раз, что игроку полевой команды удалось запятнать бегущего; в) за каждый мяч, отбитый противниками неправильно, против правила 18.

Отбивание мяча. Подавальщик, стоя против отбивающего, невысоко подбрасывает мяч по направлению к отбивающему, так, чтобы последний мог легко попасть по мячу лаптою.

Отбивающий стоит наготове, держа лапту в правой руке. Если он находит, что подавальщик плохо подал ему мяч, если он из-за этого рискует не попасть по мячу, он не производит удара и дает мячу упасть на землю. В таком случае подавальщик должен снова кинуть мяч. Если подавальщик умышленно кидает мяч так, чтобы отбивающий

Fig. 1.

не мог его отбить и тем без нужды затягивает игру, судья должен сделать подавальщику замечание: если подавальщик снова сделает ту же ошибку, судья может потребовать от капитана полевой команды, чтобы он заменил подавальщика другим игроком и может даже удалить подавальщика из игры.

Отбивающий должен ударить мяч вперед и вверх; низкий мяч упадет слишком близко от „сала“, слишком высокий мяч тоже не полетит далеко: лучший угол отбивания — 45°. Рука отбивающего должна быть все время вытянутой, иначе удар получится недостаточно сильный. Правила требуют, чтобы мяч отбивался прямо в поле; очень косые мячи, которые падают за боковыми чертами или иногда даже близко к ним, считаются ошибкой. Нужно следить за тем, чтобы игроки, ожидающие очереди, не подходили слишком близко к отбивающему во избежание удара лаптой.

Каждый игрок может произвести только один удар; следовательно, нужно стараться, чтобы удар был правильный и сильный; промахом считается, если отбивающий замахнулся лаптой и если в попытке попасть по мячу игрок дал концу лапты выйти вперед своего туловища.

Перед началом игры необходимо установить порядок, в котором игроки городской команды будут отбивать мяч. Порядок этот может нарушаться только в том случае, если у игрока, очередь которого наступила, нет руки или если он не находится в городе.

Перебеги. Как только мяч отбит, может начаться перебег, но полезно выждать некоторое время, чтобы убедиться, стоит ли бежать, достаточно ли силен был удар по мячу.

Бежать может как игрок, отбивший мяч, так и всякий игрок, который находится на „сале“, т.-е уже ударивший, но не бежавший, или сделавший промах, и всякий игрок, находящийся в доме, т.-е. сделавший 1/2 перебега. Игрок, еще „имеющий руку“, т.-е. еще не отбивавший мяч в свою очередь, не имеет права бежать.

Отбивший, перед перебегом, должен положить на землю лапту или передать ее тому игроку, который ждет своей очереди. Но ни в каком случае лапта не должна быть брошена вне пределов „сала“: в этом случае перебег не считается.

Очень выгодно, конечно, когда перебеги совершаются одновременно несколькими игроками: это разбивает внимание полевых игроков.

Бегущий игрок должен смотреть за мячом и должен стараться избежать того игрока, который поймал мяч или может его поймать. Можно, начав перебег, вернуться

обратно в город или дом, если заметишь, что добежать до противоположного конца не удастся.

Полевые игроки не имеют права мешать городским делать свой перебег.

Игрок, делающий перебег, должен стараться уклониться от мяча, если он видит, что в него целит противник. Это даже очень выгодно для городской команды, потому что получается возможность многочисленных перебегов в том случае, если игрок хотел запятнать противника, но промахнулся, и мяч упал за пределами площадки, где его нужно искать.

Невыгодно падать на землю, чтобы избежать мяча, так как лежащего игрока очень легко запятнать.

После каждого удара по мячу каждый игрок может сделать только один перебег.

Поимка мяча. Задачей полевой команды является поимка мяча и пятнание им противника.

Выгодно поймать мяч прямо с воздуха, так как в таком случае полевой команде засчитывается одно очко; но в этом случае мяч действительно должен попасть непосредственно в руки игрока, не задев перед тем ни землю, ни самого игрока, ни даже его одежду.

Если мяч невелик и если команды хорошо играют, можно установить правилом, чтобы мяч с воздуха ловился обязательно одной рукой.

Если мяч летит за пределы площадки, игрок полевой команды может все же поймать его прямо в руки, даже за боковой чертой; такой мяч дает команде одно очко, хотя по существу удар был неправильным.

Пятнание. Когда мяч пойман не прямо в руки, его следует как можно скорее подобрать, чтобы запятнать им перебегающих противников. Практически пятнать могут только игроки, которые стоят в непосредственной близости дома или города; особенно важно ожидать у флагов, обозначающих дом, игроков, которые сюда бегут, потому что „вход“ в дом сравнительно узок.

Игроки не должны играть в данном случае самостоятельно, они должны помнить, что выигрывает не игрок, а команда; поэтому игрок, стоящий невыгодно, не должен сам стараться запятнать, а должен немедленно переслать мяч тому игроку, который стоит в более удобном положении для того, чтобы запятнать какого-нибудь игрока.

Запрещено бежать с мячом в руке; нужно остановиться на месте, взяв мяч в руки, и переслать его партнеру или же стараться запятнать противника.

Игрок считается запятнанным только в том случае, когда мяч попал в него непосредственно; если мяч попадает

в игрока, отскочив предварительно от земли или от другого предмета, удар не считается.

Правила игры

1. Поле для игры должно представлять прямоугольник, размером приближающийся к 60 × 25 метров.

2. Поле ограничено меловыми чертами, из которых длинные черты называются боковыми, короткие — лицевыми. Углы поля отмечаются флагами с древками не ниже 150 сантиметров; такие же флаги поставлены в середине обеих боковых черт.

3. Город находится вне пределов поля и в длину ограничен лицевой чертой, в ширину — продолжением боковых черт.

4. Посредине лицевой черты в городе проводится мелом полукруг с радиусом в 3 метра; этот полукруг служит „салом“ и в нем стоят подавальщик и отбивающий мяч.

5. Впереди „сала“, в поле, в расстоянии 2 метров от „сала“, у левой боковой черты проводится черта в 3 — 4 метра, параллельная лицевой; черта эта служит „прискоком“.

6. За противоположной лицевой чертой находится „дом“, который ограничен этой лицевой чертой и продолжением боковых черт. Входом в дом служит утолщение лицевой черты в ее середине, на расстоянии 3 метров. По концам этого утолщения поставлены два флага с древком не ниже 150 сантиметров. Игроки могут попасть в дом только в пределах этих 3 метров, выбегать могут с любой точки лицевой черты.

7. Лапта должна быть деревянной, 120 сантиметров длины и 3 сантиметра в диаметре; ручка может быть более тонкой. Каждая команда и каждый игрок могут иметь свою лапту, если она соответствует правилам.

8. Мяч делается из резины и обшивается материей или кожей; он может быть и кожаным, набитым волосом, шерстью и т. д. Вес мяча около 30 граммов; он имеет в диаметре 7 сантиметров.

9. Игра продолжается один час. В течение этого часа каждая команда может быть несколько раз бьющей и служащей, но если отбивающая, городская команда по истечении 30 минут игры имеет еще руки в городе, она уступает город противникам, получая по 1 очку за каждую оставшуюся руку.

10. Выигравшей считается команда, набравшая за 1 час игры больше очков.

11. В игре участвует 10 игроков в каждой команде; один из игроков выбирается капитаном и руководит действиями своей команды.

12. По жребию команда может выбрать место в городе или в поле; команда, находящаяся в городе, отбивает мяч и называется отбивающей; команда, находящаяся в поле, ловит мяч и старается запятнать им противников; она называется полевой или служащей.

13. Один из служащих назначается подавальщиком и выполняет эту роль все время, пока противник находится в городе. Подавальщик может быть заменен только с согласия или по распоряжению судьи.

14. Подавальщик подбрасывает мяч отбивающему. Он должен бросать мяч так, чтобы отбивающий мог отбить мяч.

15. Подавальщик может и пятнать бегущих игроков, для чего он должен выйти в поле игры.

16. Отбивающие отбивают мяч поочереди, установленной перед началом игры или после перемены сторонами; игрок, пропустивший свою очередь из-за того, что он находился в доме или на прискоке, может отбивать после всех остальных. Игрок, пропустивший свою очередь, хотя он находился в городе, не имеет права бить мяч до совершения им перебега.

17. Игрок может не принять поданный ему мяч, но если он размахнулся лаптой и вынес ее вперед своего туловища, считается, что он принял мяч и сделал промах.

18. Удар не считается действительным, если отбивающий во время удара стоял не обеими ногами на сале и если лапта после удара вырвалась у него из руки; в последнем случае удар возобновляется.

19. Удар считается проигранным: если игрок не попал лаптою по мячу; если игрок по мячу попал, но мяч упал в городе; если мяч вылетел за боковую черту, миновав средние флаги, или если он выкатился за боковую черту, упав до среднего флага. За каждый проигранный удар полевая команда получает 1 очко.

20. Если отбивающий отослал мяч за противоположную лицевую черту, перебеги не считаются, городская команда получает 1 очко, и игрок может бить мяч снова.

21. При недействительном или проигранном ударе перебеги не считаются, и игроки, начавшие перебег, должны вернуться на свои места.

22. Право на вторичный удар по мячу отбивающий игрок получает только в том случае, если он совершил полный перебег — из города в дом и обратно, или согласно п. 20.

23. Перебег может начаться, как только произведен удар по мячу.

24. Отбивший мяч должен оставить лапту в городе; если он берет ее с собою или бросил в поле, его перебежка не считается.

25. Каждый отбивший мяч и не совершивший перебега теряет „руку“ и должен ждать на „прискоке“, откуда он может начать перебег, как только другой игрок его команды отобьет мяч.

26. Каждый игрок, начавший перебег, может остановиться и вернуться в дом или в город; перебег тогда не считается.

27. Бегущий должен вбежать в дом обязательно между обоих флагов и должен коснуться рукою древка флага; в противном случае перебег не считается, и игрок должен вернуться в город.

28. Перебег считается законченным только в том случае, когда игрок обеими ногами находится за лицевой чертой; в противном случае его можно пятнать.

29. Перебег не считается и игрок считается запятнанным, если во время перебега игрок вышел из пределов поля игры.

30. Каждый правильно совершенный перебег засчитывается городской команде за 1 очко.

31. Если игрок полевой команды поймал мяч, отбитый городским игроком, прямо в руки, непосредственно с воздуха, пока мяч не коснулся земли, какой-либо части тела или одежды ловящего, полевой команде присчитывается одно очко, и все перебеги, начатые или законченные в момент между отбитием и поимкой мяча, считаются недействительными; игроки, начавшие или закончившие перебег при таких условиях, должны вернуться на то место, которое они занимали до удара по мячу.

32. Если мяч упал на землю, любой игрок полевой команды может взять его в руки и стараться запятнать противника или переслать мяч своему партнеру; бежать с мячом в руках не разрешается; разрешается только сделать один шаг с мячом в руке.

33. Пятнать можно только игроков, находящихся в поле игры, вне города и дома.

34. Если мяч, кинутый служащими, попадет в дом или в город, мяч считается потерянным для служащих, и перебег. начатый к моменту остановки игры, считается законченным в один конец.

35. Каждый раз, как полевой команде удалось запятнать противника, команде присчитывается 1 очко.

36. Если во время перебега нескольких игроков служащей команде удалось запятнать одного из городских,

все игроки, совершающие перебег, должны остановиться и вернуться в город или в дом, смотря по тому, откуда они в тот момент бежали.

37. Ни один игрок не имеет права мешать другому во время игры; делающий перебег не должен мешать служащему ловить или подымать мяч; служащий не должен мешать перебегающему бежать через поле в дом или в город.

38. Отбивающая команда делается служащей, а служащая — отбивающей: по прошествии первых 30 минут; когда в „городе нет больше рук“, т.-е. когда все игроки поочереди отбили мяч, но не вернулись обратно из дома в город, остались в городе, не совершив ни одного перебега, или, сделав промах, стоят на прискоке.

39. В каждой игре выбирается судья, решения которого не подлежат обсуждению со стороны игроков. На обязанности судьи лежит:

а) следить за временем игры и отмечать время, потраченное на остановки в игре, не зависящие от хода игры; это время должно быть прибавлено к общему времени;

б) отмечать очки, полученные той и другой командой, порядок отбивания мяча городскими игроками, количество перебегов и оставшихся рук;

в) останавливать свистком игру по истечении первых 30 минут игры и по окончании игры; перед моментом перемены сторон игры; при недействительности удара, сделанного отбивающим; при проигранном ударе; когда игрок запятнал противника; когда игрок вышел из пределов поля игры; когда мяч перелетел лицевую черту; когда мяч пойман прямо в руки; когда мяч от полевых игроков попал в город или дом;

г) наблюдать за правильностью подачи мяча подавальщиком; чтобы отбивающий, приступая к перебегу, оставлял лапту в городе; чтобы полет мяча не был косым; чтобы перебеги делались правильно, т.-е. чтобы перебегающий коснулся в доме древка флага, а в городе стоял за чертой обеими ногами; чтобы поимка мяча совершалась правильно; чтобы игроки не мешали друг другу играть; чтобы игрок был запятнан правильно.

40. Судья имеет право сделать игроку замечание за допущенную им неправильность. При повторении неправильности судья может удалить игрока с поля игры.

КРИКЕТ

Игра крикет, наиболее популярная из летних игр в Англии (зимою англичане играют в футбол), имеет по существу много схожего с нашей лаптой, но требует значительно больше ловкости и больше силы.

Как и лапта, крикет соединяет бег с метанием мяча и с отбиванием мяча при помощи лапты. Игра не слишком утомительна, так как периоды бега чередуются с отдыхом.

Внешнее различие этих игр заключается в том, что игрок, стоящий с лаптой в руках, имеет целью не только отбить мяч в поле, но и защитить особые воротца от разрушения их мячом. В связи с этим мяч кидается из поля с целью разбить воротца, а не подается игроку, как в лапте.

Победа зависит как от попадания в воротца, так и от количества перебегов, совершаемых игроками.

Поле игры. Полем игры служит обширная лужайка, фактически не ограниченная ни в длину, ни в ширину; посреди лужайки ставятся небольшие воротца размером всего 68 × 20 сантиметров; воротца состоят из трех палочек, на которые сверху свободно кладется перекладина; сбить эту перекладину мячом очень легко, достаточно попасть мячом в воротца. Таких ворот ставится двое, на расстоянии 20 метров одни от других, друг против друга и параллельно друг другу.

На площадке проводятся следующие черты (см. рис. 2): черта ворот (АБ), которая проходит вдоль ворот и имеет длину в 1 метр с каждой стороны ворот; на концах этих черт начерчиваются под прямым углом к ним и вдоль поля короткие черты, образуя таким образом небольшой прямоугольник, открытый сзади. Из этих прямоугольников производится кидание мяча. Перед воротами, в расстоянии 1,20 м. от них проводятся дополнительные черты (Г) около $2^1/_2$ метров длины.

Пространство между воротами называется площадкой игры — п и т ч по-английски.

Принадлежности игры. Мяч имеет в обхвате 23 — 23 1/2 сантиметра; он делается из пробки, обмотанной шерстью и обшивается кожей; он должен быть очень плотным, но и достаточно эластичным. Вес его 150—160 граммов.

Лапты (их нужно иметь две для каждой игры) имеют в длину 96 сантиметров, из которых около трети идет на ручку, утолщающуюся к обоим своим концам, и обматывается бечевкой; сама лопатка лапты сделана из ивы, имеет 10 сантиметров в ширину и толщину в палец. Лапта должна быть очень прочной, так как удары бывают очень сильными. Воротца состоят из трех палок, толщиной в 2 сантиметра; они всаживаются в землю на расстоянии 7 сантиметров одна от другой, после чего на них накладывается перекладина или, вернее, перекладины, так как каждая перекладина состоит из двух половинок.

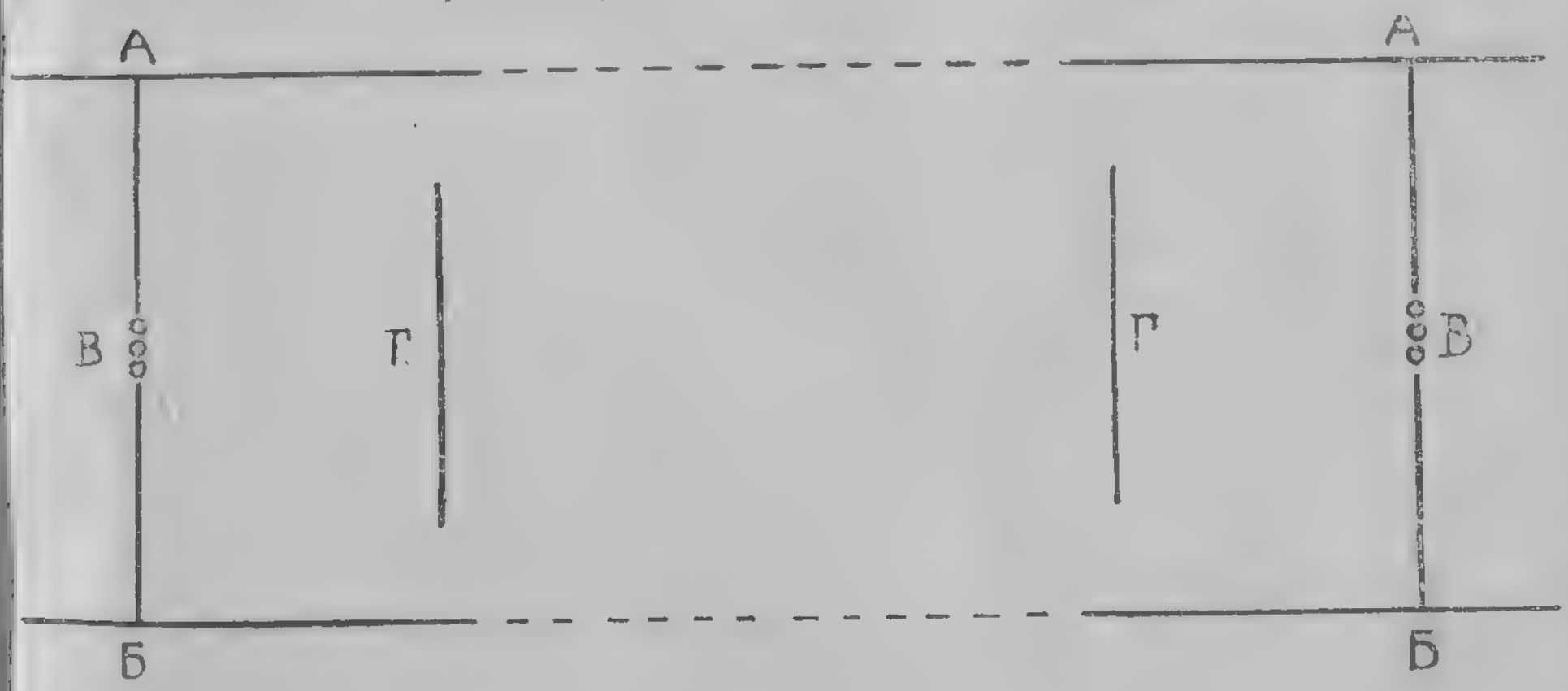

Рис. 2.

Игроки, стоящие у ворот и рискующие получить удар мячом по ногам или по рукам, одевают щитки, закрывающие голень и колено, и перчатки.

Ход игры. В каждой команде играют по 11 человек. По жребию одна из команд делается защищающей; полная партия состоит из четырех частей, при чем каждая команда два раза играет в защите и два раза в нападении.

Защищающая команда выделяет из своей среды двух игроков, которые становятся на защиту ворот, т.-е. должны лаптою отбивать мяч, брошенный нападающими в ворота с целью сшибить с них перекладину; остальные девять игроков этой команды временно бездействуют в ожидании своей очереди встать на защиту ворот.

Цель нападающей команды — сшибить перекладину с ворот противника; этим делом ведают метальщик и вратарь. Игроки нападающей команды расстанавливаются

обычно в следующем порядке: метальщик в пространстве, очерченном за одними из ворот; за другими воротами — вратарь, в некотором отдалении от него — „задний“ игрок; сбоку от вратаря — угловой игрок и второй угловой еще дальше в сторону от первого; с противоположной стороны, тоже за теми же воротами — второй защитник; остальные игроки располагаются в поле игры. Игра начинается с того, что метальщик кидает мяч по направлению к противоположным воротам; „батмэн“ — игрок противника (защищающей команды), стоящий у противоположных ворот с лаптой в руках, должен на-лету отбить этот мяч, с расчетом, чтобы он упал как можно дальше в поле. Хорошие батмэны кидают мяч на 100 метров — отсюда можно заключить каких размеров должно быть поле. Игроки нападающей команды бросаются в догонку за мячом, чем и пользуются оба батмэна, чтобы делать перебеги, т.-е. чтобы поменяться местами; если мяч отослан далеко, батмэны могут сделать даже не один, а несколько перебегов, а так как выигрыш партии зависит именно от числа перебегов, то очень важно, чтобы мяч посылался далеко. Число перебегов при хорошем ударе доходит до 5—6.

Игроки, поймавшие мяч, перекидывают его метальщику, и тогда батмэны прекращают свои перебеги, так как метальщик может сбить перекладину незащищенных ворот; мяч пять раз подряд кидается в одни ворота, затем пять раз подряд — в другие, независимо от того, как прошли перебеги. Перемена ворот происходит по сигналу судьи, который кричит: „Меняться!“. Обычно метальщик после пяти первых мячей уступает свою роль прежнему вратарю, а сам заменяет его. Но капитан команды имеет право распределять роли по своему желанию.

Иногда мяч летит так, что „батмэн“ даже не может его задеть — слишком далеко от ворот; это тоже дает повод к перебегам.

Может случиться и иное: батмэн был настолько неловок, что пропустил мяч, и перекладина с ворот свалилась; в таком случае батмэн „выходит“, т.-е. уступает свое место следующему игроку защищающей команды. Команда защищает ворота покуда все ее игроки пройдут очередь.

Нападающие распределяются по полю и зорко следят за мячом, стараясь как можно скорее овладеть им. Чем скорее они это сделают, тем меньше перебегов могут сделать защитники, потому что как только мяч попадает в руки противника, он делается опасным для защитника; противник охотно пользуется моментом перебега для того, чтобы сбить перекладину с ворот и чтобы тем самым

выбить с его очереди одного из защитников ворот. А чем скорее прошла очередь всех игроков, тем меньше команде будет засчитано перебегов; если мяч пойман непосредственно с воздуха, отбивший его игрок выбывает немедленно. Поймав мяч, каждый игрок имеет право целиться в перекладину; если же перебегов в данную минуту нет, то мяч обычно перекидывается метальщику или вратарю.

Роль вратаря в этом отношении очень ответственная. Вратарь помещается непосредственно за воротами, в которые кидается мяч; он старается словить мяч, пролетевший сбоку от ворот (в этом ему помогают задний и угловые), ибо в противном случае защитники будут делать перебеги. Если вратарь во время перебега поймал мяч, ему ничего не стоит скинуть перекладину ворот; вот почему остальные игроки чаще всего не сами пытаются сбить перекладину, а пересылают мяч вратарю.

Роль метальщика заключается в том, чтобы сбить перекладину, кидая мяч по направлению ворот в то время, когда батмэн стоит на месте. Если батмэн опытный игрок, то нельзя довольствоваться простыми мячами; приходится прибегать к хитростям разного рода: можно кинуть мяч так, чтобы он упал на землю перед самыми воротами и рикошетом попал в них; можно кинуть мяч и так, чтобы мяч оттолкнулся от земли в значительном расстоянии от ворот; можно дать медленный мяч или скорый, выбирая каждый раз новую траекторию, лишь бы сбить с толка батмэна. Можно концами пальцев придать мячу некоторое вращательное движение, как биллиардному шару или теннисному мячу, что дает совершенно неожиданные отскоки. Мяч кидается всегда вытянутой рукой через голову; только при такой тактике можно точно выбрать точку, в которой мяч упадет на землю, чтобы отскочить в ворота; только в этом случае можно разнообразить свои удары и заставить поработать батмэна.

Кидать мяч из-под руки, как кидается кегельный шар, не рекомендуется, так как в этом случае мячи будут слишком однообразны и это облегчит работу батмэна.

Роль батмэна — самая трудная в игре; отбить мяч — целое искусство, особенно если достаточно опытен метальщик; тогда батмэн почти никогда не бывает в состоянии рассчитать вперед полет мяча, и от него требуется много сообразительности и мгновенной решительности, чтобы попасть лаптой по мячу. Поэтому далеко не каждый раз батмэн может послать мяч в поле, часто ему приходится только задержать мяч лаптой и удовольствоваться этим.

В отбивании мяча можно установить две тактики: стоять у самых ворот или выходить вперед, не переступая однако черты. В обоих случаях необходимо стоять так,

чтобы ворота были более или менее защищены туловищем батмэна.

Отбивать мяч следует невысоким ударом, во-первых, потому, что высокий мяч сравнительно легко поймать с воздуха, а во-вторых, потому, что высокий мяч летит недалеко. Напротив, на хорошей площадке выгодно бить даже сверху вниз, т.-е. по земле, так как катящийся мяч трудно поймать, если он катится быстро и в неопределенном направлении.

До какого совершенства может дойти первоклассный батмэн, показывает „рекорд“ Стоддарта, который в 1886 г. сделал подряд 485 перебегов, каждый раз отбивая мяч на большое расстояние. Для этого понадобилось, конечно, несколько часов. Это количество перебегов должно казаться тем более значительным, что „рекорд“ перебегов для целой команды в течение одной партии — 922.

Правила игры

1. Игра. В игре участвуют две команды по 11 человек, если не условлено было иначе; каждая команда поочереди и по два раза находится в защите, за исключением случая, упомянутого в п. 53. Выбор порядка защиты и нападения определяется жребием; защита закончена, когда все игроки защищавшей команды, кроме одного, прошли свою очередь и были выбиты.

2. Перебеги. Результат определяется количеством перебегов. Перебег считается: а) столько раз, сколько батмэны после удара или же в любое время поменялись местами; б) за наказания, согласно п. п. 15, 16, 34, 41 и 44. Каждый перебег отмечается двумя особыми счетчиками.

Команда, которая сделала наибольшее количество перебегов, считается выигравшей.

3. Судья. Перед началом игры избираются двое судей.

4. Мяч. Мяч должен весить не менее 156 и не более 162 грамм. Его объем должен быть не менее 23 и не более $23^1/_2$ сантиметров.

5. Лапта. Лапта не должна быть шире $10^1/_2$ сантиметров в самой своей широкой части. Длина ее не должна быть больше 96 сантиметров.

6. Ворота. Двое ворот устанавливаются друг против друга и параллельно друг другу на расстоянии 20 метров. Каждые ворота должны иметь в ширину 20 сантиметров и состоять из трех столбиков с перекладиной из двух кусков. Столбики должны быть вышиной в 66 — 68 сантиметров и достаточной толщины, чтобы между ними не мог пролететь мяч. Обе части перекладины должны иметь

длину по 10 сантиметров и, будучи положены на столбики, не должны высовываться в бок более чем на $1^1/_4$ сантиметра.

7. Городская черта. Городская черта должна быть параллельна воротам, иметь в длину 2,02 метра и иметь прямоугольные отсеки с обеих сторон.

8. Пограничная черта. В поле на расстоянии 1,20 метра от ворот проводится неограниченной длины параллельно воротам пограничная черта.

9. Поле игры. Батмэн имеет право равнять место, на котором он стоит при помощи лапты: батмэн и метальщик могут посыпать место поля на котором они стоят, опилками. В случае нужды разрешается размести поле во время перерыва между сменами команд.

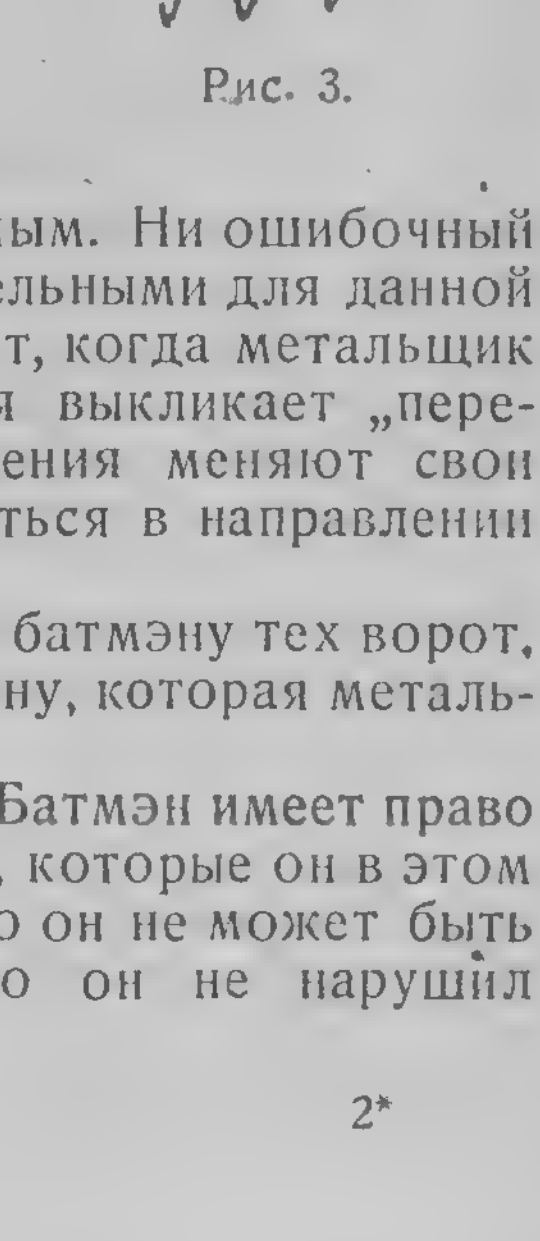

Рис. 3.

10. Метальщик. Мяч должен кидаться вытянутой рукой через голову; если мяч кинут неправильно, судья может не считать бросок.

11. Ошибка при метании. При метании метальщик должен стоять за городской чертой и внутри отсеков, в противном случае мяч считается брошенным ошибочно.

12. Дальний мяч. Если метальщик кинул мяч так, что по мнению судьи он пролетит высоко над воротами или на слишком далеком расстоянии от них, чтобы он мог быть отбит батмэном, судья может объявить мяч дальним.

13. Перемена ворот. Мяч кидается сериями в 5 мячей, т.-е. метальщик должен пять раз подряд кидать мяч от тех же ворот к противоположным. Ни ошибочный мяч, ни дальний не считаются действительными для данной серии. После пятого мяча, в тот момент, когда метальщик или вратарь имеют мяч в руках, судья выкликает „перемена“, и тогда все 11 игроков нападения меняют свои места в поле, так как мяч будет кидаться в направлении других ворот.

14. Метальщик может предложить батмэну тех ворот, у которых он стоит, отойти в ту сторону, которая метальщику удобна.

15. Исчисление перебегов. Батмэн имеет право бить по ошибочному мячу, и перебеги, которые он в этом случае совершит, засчитываются ему; но он не может быть выбит ошибочным мячом, если только он не нарушил правил 26, 27, 29 и 30.

Если перебеги даже не были сделаны, каждый ошибочный мяч все же считается за 1 перебег.

16. То же самое правило применяется и в случае дальнего мяча.

17. Если мяч пролетит мимо батмэна, не задев лапты или игрока, и если такой мяч не был ошибочным или дальним, перебеги могут совершаться.

18. Перед началом партии и перед каждой переменой ролей, судья дает сигнал; начиная с этого момента, запрещается перекидывание мячей, кроме мяча, находящегося в игре, и ни один игрок не имеет права вне своей очереди касаться лапты.

19. Батмэн считается ненаходящимся на своем месте, если он касается какой-либо частью тела или своей лаптой пространства за пограничной чертой.

20. Ворота считаются взятыми, если скинута одна из частей перекладины.

21. Батмэн. Батмэн считается выбитым, если мяч попал в ворота, даже если перед тем мяч задел батмэна или его лапту.

22. Или, если после удара лаптой мяч, не задев за землю, был пойман кем-либо из нападавших.

23. Или, если при ударе по мячу батмэн находится не на своем месте и когда вратарь сбил перекладину мячом или даже рукой, но держа мяч в руке.

24. Или, когда батмэн задержал какой-либо частью тела мяч, летевший так, что он по мнению судьи попал бы в ворота.

25. Или, если батмэн, производя удар по мячу, лаптой, какой-либо частью туловища или костюма скинул перекладину.

26. Или, если батмэн умышленно мешает нападающим ловить мяч.

27. Или, если батмэн, ударив мяч или задержав его какой-либо частью тела, снова бьет его лаптой не для того, чтобы защитить свои ворота.

28. Если во время перебега и вообще, когда мяч находится в игре, его ворота задеты мячом или рукой противника, державшей мяч.

29. Или, если батмэн касается мяча, находящегося в игре, без согласия противника.

30. Или, если батмэн при перебеге умышленно пересекает дорогу нападающему.

31. Если оба батмэна при перебегах встретились, считается выбитым тот, который бежит по направлению к опрокинутым воротам; но если они еще не встретились, то выбитым считается бегущий от опрокинутых ворот.

32. Если мяч после удара пойман в воздухе нападающим, соответствующий батмэн считается выбитым и перебеги не могут происходить.

33. Когда батмэн выбит, мяч считается вышедшим из игры.

34. Мяч потерян. Если после удара мяч не может быть найден, каждый из нападающих имеет право крикнуть: „Мяч потерян!“ Мяч тогда считается вышедшим из игры. В этом случае засчитывается 6 перебегов, но если до этого момента уже сделано больше 6 перебегов, все они засчитываются.

35. Когда мяч находится в руках вратаря или метальщика, он считается вне игры, но если батмэн не находится на своем месте, метальщик может выбить батмэна, но при этом могут совершаться перебеги, как в случае ошибочных мячей.

36. Батмэн не имеет права прерывать свою игру и после возобновить ее без разрешения противника.

37. Заместители. Заместитель имеет право быть нападающим или делать перебеги (но не бить лаптой) взамен игрока, который выбыл по болезни или вследствие несчастного случая, хотя бы он выбыл временно; по другим причинам заместитель допускается только с согласия противника.

38. Во всех случаях замещения противник должен быть предупрежден.

39. Если заместитель делает перебеги, то и он, и батмэн могут быть выбиты, если они стоят не на своем месте. Если батмэн находится не на месте и мяч находится в игре, ворота, которые он покинул, могут быть опрокинуты и батмэн может быть выбит.

40. Батмэн может считаться выбитым, если его заместитель допустил нарушение правил.

41. Нападающие. Нападающий может задержать мяч какой-либо частью тела, но если он старается задержать его каким-либо иным способом, мяч считается вне игры и противникам присчитывается 5 перебегов.

42. Вратарь. Вратарь должен стоять за воротами. Если он поднимает мяч для того, чтобы выбить этим батмэна, покуда мяч еще не прошел линию ворот, или если он мешает батмэну окриком или каким-либо движением, батмэн не считается выбитым. Исключение составляет нарушение батмэном правил 26, 27, 28, 29 или 30.

43. Судьи. Все вопросы решаются только судьями: они решают, было ли допущено нарушение правил, пригодны ли поле или погода для игры и достаточно ли светло, чтобы продолжать игру. Если судьи не могут

сговориться относительно решения, игра продолжается и вопрос считается нерешенным.

44. Судьи должны измерить расстояние между воротами и следить за тем, чтобы ворота были правильно поставлены. Если нужно, они проводят необходимые черты. После того, как каждая команда защищала по одному разу, судьи меняются местами.

45. Судьи дают каждому батмэну 2 минуты на то, чтобы быть готовым к защите, и 10 минут для перемены ролей. Если команда после сигнала отказывается приступить к игре, она считается проигравшей.

46. Судьи не должны признавать батмэна выбитым, пока этого не потребует противная команда.

47. Во всех случаях, кроме нижеприведенных, запрашивается сначала мнение того судьи, который стоит у ворот метальщика. Другой судья запрашивается в первую очередь при пп. 23, 25, 28 и при применении правила 42. Но если судья не берет на себя решить дело, он советуется с другим судьей, мнение которого считается окончательным.

48. Если судья у ворот метальщика считает метание мяча неправильным, он объявляет мяч ошибочным. Судья должен следить за тем, чтобы ошибочный мяч объявлялся таковым как только он покинул руку игрока, а дальний — как только он пролетел мимо батмэна.

49. В том случае, если один из батмэнов пробежал не все расстояние между пограничными чертами, перебег не считается.

50. После того, как судья дал сигнал к перемене ворот, мяч считается вне игры; но команда имеет право оспаривать выбитие батмэна. Это однако не разрешается, когда игра уже возобновилась или если игра уже закончилась.

51. Судья не имеет права держать пари относительно исхода игры.

52. Во время игры можно менять судью только в том случае, если обе команды с этим согласны или в случае нарушения п. 51.

53. Команда, которая защищает во вторую очередь, может бить еще раз в том случае, если у нее на 80 перебегов меньше, нежели у противников.

БЕЗБОЛ

Родственный крикету, безбол является национальной американской игрой, совершенно вытеснившей крикет в Содиненных Штатах.

Он значительно живее и интереснее крикета как для игроков, так и для зрителей, и требует большей силы и ловкости.

Его малое распространение в Европе объясняется лишь тем, что англичане по традиции остаются верны своему крикету, на материке же, очевидно, нет той потребности в летней игре типа лапты, какая ощущается в англосаксонских странах.

Игра безбол заключается в том, что один из игроков нападающей команды кидает мяч в один из углов квадрата, начерченного на поле игры. Мяч этот может быть пойман специальным „ловцом“ из той же команды, или же отбит при помощи лапты одним из противников, стоящим перед ловцом. Когда мяч им отбит, отбивший делает перебег по четырем сторонам квадрата и должен стараться, чтобы его в это время не запятнали. Он может останавливаться и отдыхать на каждом из углов; вернувшись же после полного перебега в первый угол, он может снова сделаться отбивающим.

Каждый игрок, которого удалось запятнать во время перебегов, выбывает из игры; как только выбыли три игрока, команды меняются ролями: защищающая нападает, нападающая делается защищающей.

Результат игры определяется количеством перебегов.

Поле игры. Полем игры служит ровная лужайка, на которой мелом или известкой вычерчивается квадрат со сторонами в 28 метров. В каждом углу квадрата образуется „база“ из соломенного мата, выкрашенного в белую краску, или из плоского мешка с землей размером в 35 сантиметров в квадрате; мешок или—предпочтительно—мат должен быть прикреплен так, чтобы он не скользил и не мог изменить своего положения на земле. Одна из баз называется „дом“ и считается первой базой; обе

перекрещивающиеся здесь стороны квадрата должны быть несколько продолжены, чтобы образовать площадь, в которой стоит ловец. Обе стороны квадрата, идущие от „дома“ ко второй базе и к четвертой, тоже продолжены, чтобы образовать площадь падения мяча; мяч, попавший от отбивающего за продолжение сторон квадрата, не считается. В центре квадрата, на расстоянии 28 метров от „дома“, отмечается точка, с которой кидается мяч.

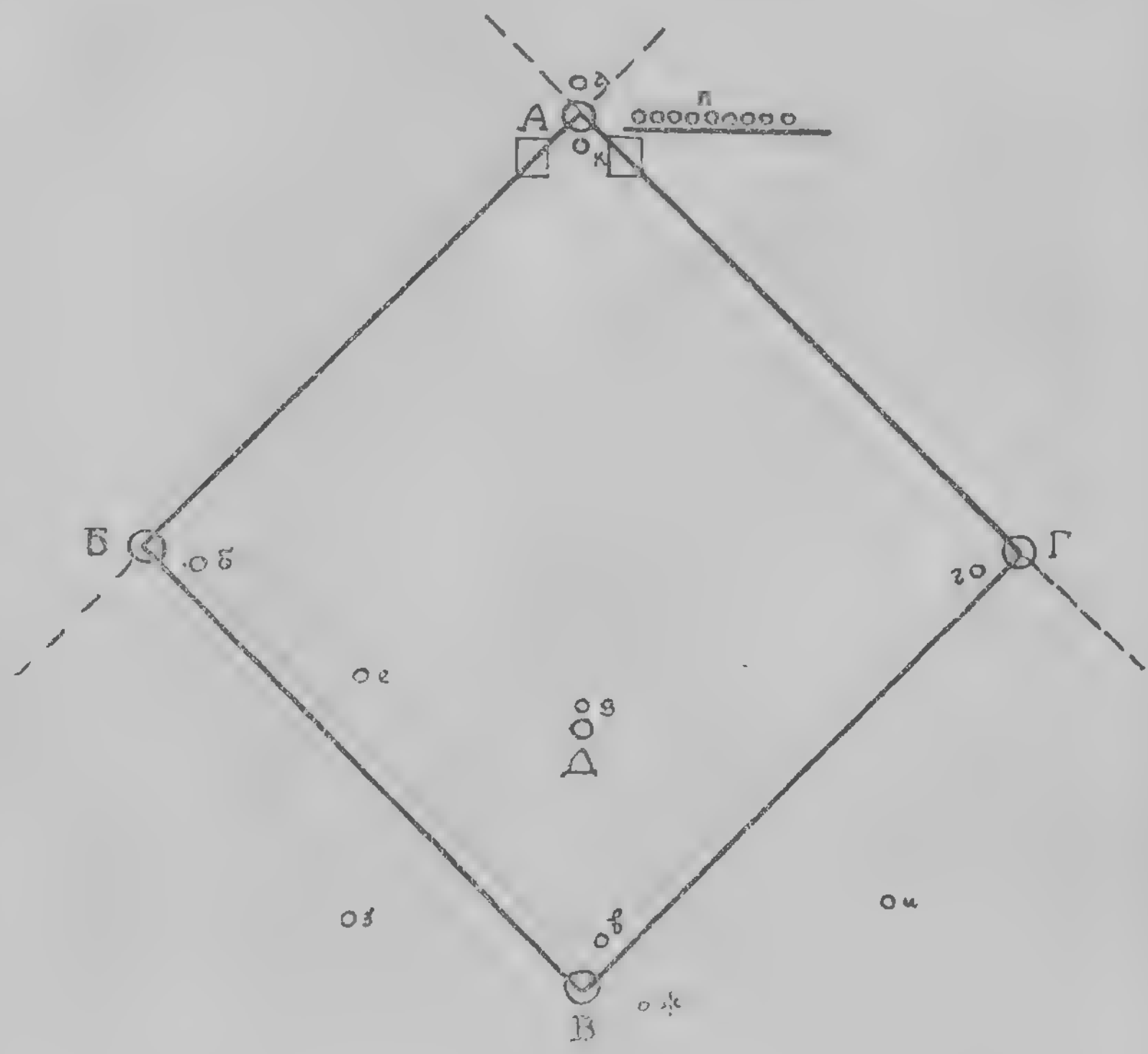

Рис. 4.

Наконец с обеих сторон „дома“ начерчивается место, в котором стоят игроки, ожидающие своей очереди отбивать мяч.

Принадлежности игры. Мяч делается из пробки, обмотанной бечевкой; все это зашивается в кожаную оболочку.

Лапта — круглая палка из эластичного дерева, длиною в 110 сантиметров; толщина палки в наружном конце — 6½ сантиметров; к ручке палка делается тоньше.

К принадлежностям игры можно еще отнести маску и перчатки для ловца; маска похожа на фехтовальную

и может быть вполне заменена таковой; перчатки на тыльной стороне снабжены нашивками, чтобы защитить руки от ударов летящего мяча.

Ход игры. Игроки становятся по местам: из защищающих один становится перед „домом“, остальные стоят около дома в запасе. Из нападающих один — ловец — становится за „домом“, второй — метальщик — становится в центре квадрата, откуда он будет метать мяч; около каждой базы становится один игрок, называемый „первый базник“, „второй базник“, „третий базник“; невдалеке от второй базы становится „короткий“ и дальше, в поле за квадратом становятся „полевые“ — правый, средний и левый. Всего, таким образом, в каждой команде 9 игроков.

По сигналу судьи метальщик кидает мяч через базу, туда, где стоит ловец. Последний поймал бы мяч, если бы отбивающий, который обеими руками держит палку, не ударил ею по мячу; мяч летит за пределы квадрата, где за ним гонятся полевые игроки; им, однако, не удается поймать его прямо с воздуха, и покуда они подберут его и перебросят соответствующему базнику, проходит несколько секунд, в течение которых отбивающий старается делать перебеги; прежде всего он должен бежать по правой стороне квадрата к первой базе, затем, если у него есть время, он бежит дальше, на вторую базу.

Здесь уместно упомянуть об интересной особенности игры; игроками управляют особые „режиссеры“, которые однако не принимают непосредственного участия в игре, как это обычно делают капитаны. Эти распорядители, как мы их будем впредь называть, стоят на особых возвышениях между первой и двумя соседними базами и криками направляют игроков; такой способ игры делает работу играющих более атлетической, так как они все свое внимание могут сосредоточить на быстром беге, обращая мало внимания на далекие мячи; но, конечно, если положение делается сколько-нибудь угрожающим, игрок может действовать по своему усмотрению.

Но мяч пойман, передан второму или третьему базнику, и бегущий должен здесь остановиться, чтобы не быть запятнанным. Бежать дальше, когда мяч уже передан в квадрат, не имеет смысла, так как игроки пятнают настолько метко, что перебег в это время равносилен проигрышу.

Потом мяч передается метальщику; на первую базу становится новый отбивающий, и игра продолжается.

Не всякий мяч, брошенный метальщиком, может быть отбит отбивающим; бывают и промахи, особенно, если мяч кинут сильным ударом; три промаха подряд выбивают отбивающего из строя, и он уступает очередь следующему.

Как только мяч покинул руку метальщика, перебеги могут продолжаться, т.-е. игрок, добежавший до второй базы, может бежать дальше, на третью; перебеги действительны все время, покуда мяч снова не попал в руки метальщика.

Покуда игрок находится в перебеге, между базами, противник может пятнать его; если ему грозит опасность, он может однако повернуть обратно и вернуться на ту базу, которую он только что покинул; но если эта база в это время оказалась занятой другим игроком, то он не может оказаться вторым и обычно пятнается или должен на предыдущую базу вернуться второй игрок.

Все это делает игру крайне занимательной и живой.

Роли игроков. Метальщик должен кинуть мяч так, чтобы он перелетел через первую базу, но не выше плеча и не ниже колен отбивающего; в этих пределах бросок может быть каким угодно, медленным или быстрым, сверху вниз или снизу вверх, но по возможности таким, чтобы он оказался неожиданным для отбивающего. При этом нужно еще стараться кинуть мяч так, чтобы его мог поймать ловец; эти два игрока должны, следовательно, хорошо спеться.

Метальщик не должен покидать своего места; поэтому он должен также хорошо уметь ловить мяч, который подается ему кем-нибудь из его партнеров.

Положение ловца самое трудное в игре; оно даже небезопасно, так как ловец легко может получить сильный удар мячом и даже лаптой; вот почему ловцы и надевают обычно маску, а иногда и защищают грудь мягким нагрудником.

Ловец не должен забывать своей главной задачи: как можно скорее поймать мяч, если только отбивающий не отбил его; если он поймал мяч, он должен как можно скорее передать его первому базнику, чтобы отбивающий не мог в случае промаха бежать на вторую базу; если перебег делает не отбивающий, то мяч должен попасть к соответствующему базнику; таким образом ловец до известной степени распределяет игру и поэтому он должен уметь хорошо кидать мяч.

Должность первого базника поручается обычно хорошему игроку; это вполне понятно, если принять в соображение, что перебег к первой базе есть начало всякого успеха для защищающихся; покуда игрок стоит в „доме“, он не опасен, самое главное — не допустить его до первой базы; поэтому мяч чаще всего попадает именно к первому базнику.

Второй базник имеет чаще всех дело с мячом, отбитым от дома по прямой линии; поэтому и этот игрок должен уметь ловить мячи, особенно сильные мячи.

Несколько менее ответственна должность третьего базника.

„Короткий“ игрок служит связью между базниками и полевыми; вместе с тем он должен обслуживать второго и третьего базника, следовательно, он должен быть быстрым бегуном. Но роль „короткого“ — второстепенная; он очень редко действительно принимает участие в игре, а чаще всего лишь передает мячи базникам. Он должен, конечно, хорошо уметь ловить и кидать мяч.

Полевые игроки должны прежде всего стараться поймать мяч, который послан далеко в поле отбивающим; поймав мяч, полевые должны послать его прямо или через посредство „короткого“ соответствующему базнику, причем кидать приходится иногда на расстояние в 70—80 метров; полевые игроки не должны стоять на месте, а должны передвигаться в зависимости от отбивающего; если отбивающий—плохой игрок, полевые должны подойти поближе, но всегда они должны иметь в виду, что выгоднее иметь мяч перед собой, а не бежать за ним, так как на это уходит очень много времени.

Отбивающий должен прежде всего, конечно, уметь хорошо отбивать мяч; а так как каждый игрок поочереди делается отбивающим, то этим искусством должны обладать все игроки; между тем отбить мяч в условиях безбола далеко не легко и нужно много упражняться для того, чтобы научиться только хоть попадать по мячу. Само собой понятно, что очень важно, чтобы отбивающий умел отбивать не куда попало, а по возможности туда, где в настоящее время нет чужого игрока, так как отбивающий считается выбитым, если мяч был пойман кем-либо из противников прямо с воздуха, не задев земли. Поэтому выгоднее бить не высокие, а сильные и плоские мячи: их значительно труднее ловить. Как только отбивающий видит, что мяч отбит настолько хорошо, что он не скоро попадет в руки первого базника, он должен бежать на вторую базу, держась все время белой черты, образующей сторону квадрата; лапту он должен оставить в „доме“.

Таким образом, каждый игрок должен еще уметь и хорошо бегать.

Элементы игры. Ловля мяча дается не сразу и не легко. Новичок плохо расчитывает полет мяча, хватает его без расчета обеими руками и обычно мяч выскальзывает из пальцев и падает на землю. Опытный игрок делает гораздо меньше движений и удерживает мяч в руках. Мяч нужно уметь ловить как двумя руками, так и каждой рукой отдельно; для поимки мяча двумя руками нужно соединить кисти и расставить как можно шире

пальцы, но не держать руки вытянутыми вперед, а наоборот — как можно ближе к туловищу, чтобы, поймав мяч, прижать его к груди — тогда мяч никогда не выскользнет. При поимке мяча одной рукой предпочтительно не вести руку навстречу мячу, а наоборот — только подставить руку мячу и — когда мяч коснется руки — отвести ее в направлении полета мяча; можно также при некотором навыке подставлять только средний палец, в то время как остальные пальцы будут стараться обхватить мяч с боков. Особенно трудно ловить мячи, летящие по земле и близко над землею; такие мячи все-таки полезнее задерживать рукой, а не ногой, от которой они часто отскакивают и тогда на их поимку тратится слишком много времени.

Кидание мяча следовало бы назвать не столько киданием, как метанием; вытянутая рука с мячом описывает круг, и на полном размахе мяч выпускается из руки, продолжая лететь по тангенсу. Предпочтительно кидать мяч невысоко, потому что, во первых, низкие мячи летят быстрее, а, во-вторых, их легче ловить; при небольших расстояниях, метров до 30, можно кидать мяч непосредственно из руки в руку; при более далеких расстояниях лучше кидать так, чтобы мяч в непосредственной близости ловящего ударился о землю.

Отбивание мяча происходит из одного из двух квадратов, начерченных с этой целью с боку от „дома“. Отбивающий становится боком (обычно левым и тогда в левом квадрате) к полю игры, расставив ноги на $1^1/_2$ ширины плеч; правое колено несколько согнуто, и на нем лежит вес тела.

Лапту всегда держат двумя руками; в нашем случае так, что левая рука лежит на ручке, а правая несколько выше. Двигающей рукой является в таком случае правая, левая только направляет. Лапта подымается так высоко, что конец ее приходится на высоте головы; при ударе вес тела быстро переносится на левую ногу и толчок дается всем корпусом.

Правила игры

1. Количество игроков. Каждая команда состоит из девяти игроков.

2. Защита. Если три игрока одной из команд потеряли последовательно право играть (были выбиты), команды меняются ролями, т.-е. защищающая делается нападающей.

3. Игра. Игра состоит из девяти защит каждой команды, которые производятся попеременно той и другой командой.

4. Порядок отбивания. Капитаны до игры устанавливают точный список, в каком порядке их игроки приступают к отбиванию. Когда выбито три игрока, следующую защиту начинает тот игрок, который должен был бы отбивать по порядку.

5. Отбивающий. Отбивающий не имеет права покидать свое место и должен отбить каждый мяч, который летит через „дом“ на высоте между коленами и плечами.

6. Ошибка. Если отбивающий не ударяет правильно летящий мяч, судья восклицает: „Ошибка!“

7. Если отбивающий замахнулся на мяч, безразлично, брошен он правильно или неправильно, и не попал по мячу, судья также восклицает: „Ошибка!“

8. Три ошибки. Если судья отметил три ошибки у отбивающего и если ловец поймал последний мяч, покуда он не коснулся земли, отбивающий выбит из игры. Но если мяч не пойман, отбивающий должен постараться достигнуть первой базы; если же ловцу удалось поднять мяч и перекинуть его первому базнику так, что базник коснулся базы раньше, чем до нее добежал отбивающий, последний не имеет права вернуться в „дом“, а считается выбитым.

9. Неправильное метание мяча. Когда метальщик кидает мяч так, что он не перелетел через базу или перелетел через нее не на высоте между коленями и плечами отбивающего, судья восклицает: „Неправильно кинуто!“

10. Четыре ошибки. Если судья отметил четыре неправильных метания мяча, отбивающий считается добежавшим до первой базы.

11. Если отбивающий отбил мяч так, что он упал внутри квадрата, удар не считается; но если до того момента как мяч упал на землю, он был пойман кем-либо из противников, отбивающий считается выбитым из игры.

12. Все мячи, падающие в пределах линий, составляющих квадрат и продолжения его сторон, считаются правильными, хотя бы мяч, упав здесь на землю, выкатился за пределы линий; не считаются правильными мячи, которые задевают первую или третью базы.

13. Перебеги. Отбивающий может начать перебег, когда он хорошо отбил мяч и в случае правил 8 и 10, а также, если мяч, кинутый метальщиком, задел отбивающего, за исключением его рук от пальцев до локтя.

14. Выбивание. Отбивающий считается выбитым:

а) когда он приступает к отбиванию не в порядке очереди;

б) когда он не занял своего места в течение одной минуты после сигнала судьи;

в) если он при отбивании стоит не на предназначенном для сего месте;

г) если он умышленно мешает ловцу поймать или кинуть мяч;

д) если первая база еще занята другим игроком в тот момент, когда судья присудил отбивающему три ошибки, за исключением того случая, когда уже два игрока выбиты;

е) если отбитый мяч пойман противником с воздуха;

ж) если при третьей ошибке мяч пойман ловцом непосредственно с воздуха;

з) если он задет мячом в руках противника до того, как он достиг первой базы;

и) если противник с мячом в руках коснулся первой базы раньше, нежели ее коснулся отбивающий.

15. База присуждается. Судья присуждает игроку базу:

а) если метальщик кинул четыре неправильных мяча;

б) если отбивающему присуждается база и она фактически занята;

в) если метальщик, с целью обмануть отбивающего, делает вид, что он кидает мяч;

г) если мяч коснулся судьи, стоявшего за пределами квадрата;

д) если мяч, кинутый метальщиком и не пойманный ловцом, коснулся судьи или какого-либо предмета ближе 30 метров от дома.

16. Возвращение в дом. Бегущий должен вернуться в дом или на прежнюю базу, когда судья объявил ошибку либо отбивающему, либо метальщику.

17. Бегущий выбит:

а) если во время перебега он отошел более, чем на 1 метр от линий квадрата, чтобы уклониться от соприкосновения с рукой противника, держащего мяч;

б) если он мешает противнику кинуть или поймать мяч;

в) если его коснулась рука противника с мячом в то время, как он сам не касается „дома“ или какой-либо базы любой частью тела;

г) если он коснулся отбитого мяча, пока мяч не коснулся земли или противника;

д) если он не касается базы, через которую он бежит, какой-либо частью тела.

18. Игрок должен покинуть свою базу и стараться занять следующую, когда следующий игрок старается попасть на его базу; но он может вернуться на прежнюю базу, если тот игрок по пути был выбит.

19. Перебег закончен, когда игрок поочереди коснулся всех трех баз и вернулся в „дом“, где он снова может сделаться отбивающим.

РАУНДЕРС

В Англии существует старинная игра под названием „раундерс“, которая настолько похожа на безбол, что достаточно привести здесь краткое ее описание. Большинство указаний, данных для безбола, пригодны и для игры раундерс, которая несколько проще первой и потому могла бы служить подготовкой для более сложного безбола.

Поле игры. В то время как в безболе игра происходит на квадрате, здесь на поле расчерчивается пятиугольник, каждая сторона которого может иметь длину в 15—20 метров. В центре пятиугольника отмечается точка, с которой производится метание мяча; на каждом углу пятиугольника устраиваются базы величиной в 45 сантиметров в квадрате; обычно базы просто очерчиваются мелом или известкой.

Ход игры. В игре принимают участие две команды по 5—15 игроков. По жребию определяется команда, которая первая нападает. Игрок этой команды становится в центр пятиугольника и кидает мяч по направлению к „дому“ или первой базе, на высоте от колен до плеча отбивающего своему партнеру, ловцу, который стоит за отбивающим. Остальные игроки этой команды расставливаются так: по одному у каждой из четырех оставшихся баз и остальные—в поле.

Отбивающий принадлежит к защищающейся команде, все игроки которой поочереди отбивают мяч, при чем правила допускают при неопытных игроках три мяча на каждого отбивающего; если отбивающий сделал три промаха, он считается выбитым.

Также выбитым он считается, если отбитый им мяч пойман прямо с воздуха кем-нибудь из противников, или если он во время перебега задет противником, держащим в руке мяч.

Если отбивающему удалось сделать перебег до второй базы, он при новом отбивающем может продолжать

перебег, и если он обежал весь пятиугольник, он снова может сделаться отбивающим.

Если игрок выбежал с какой-либо базы, он может на нее возвратиться, если она не занята другим игроком.

Результат определяется по количеству перебегов, как и в безболе.

Принадлежности игры. В противоположность безболу, в раудерсе лапта представляет собою не круглую палку, а высокую лапту, вроде крикетной, лишь несколько облегченного типа; лапта держится двумя руками. Мяч — крикетный.

Гос. Публичная Б-ка

ФУТБОЛ

Игра футбол принадлежит к числу наиболее атлетических игр, даже в том виде, в котором играют в эту игру повсеместно в СССР (футбол-ассосиэшен); другие виды футбола, как регби и американский футбол, у нас не развиты и годятся по своей резкости только для взрослых, но не для юношей.

Ставят футболу в вину его грубость и те несчастные случаи, которые иногда бывают. Но статистика показывает, что несчастные случаи происходят в футболе реже, нежели в снарядовой гимнастике; что же касается грубости, то футбол может быть грубой игрой, но отнюдь не должен быть грубым; все дело заключается в том, чтобы судья не допускал грубости, которой вполне можно избежать. Опасаются также ударов головой по мячу; такие удары, если они производятся правильно, совершенно безвредны; вообще, чем лучше игрок играет, тем меньше он рискует и тем меньше грубости он себе обычно позволяет. Некоторые критики футбола полагают, что игра должна вызывать сутуловатость, потому что игроки принуждены смотреть на мяч. Это явное недоразумение: если начинающие игроки и смотрят на мяч, то скоро эта привычка исчезает, и мало-мальски сносный игрок смотрит вперед, на своего противника и на своего партнера и так же мало обращает внимания на свои ноги, как мало пианист смотрит на свои пальцы, не делая однако при этом ошибок и попадая именно на те клавиши, которые ему нужны.

Напротив, поклонники футбола из среды людей науки утверждают, что футбол — одна из совершеннейших игр, так как периоды быстрого бега чередуются с отдыхом, вследствие чего игра и не слишком утомительна, несмотря на то, что она продолжается $1^1/_2$ часа; удары по мячу развивают нижние конечности; верхние участвуют в сохранении равновесия и не остаются бездеятельными; вообще же игрок приобретает массу необходимых навыков. „Фут-

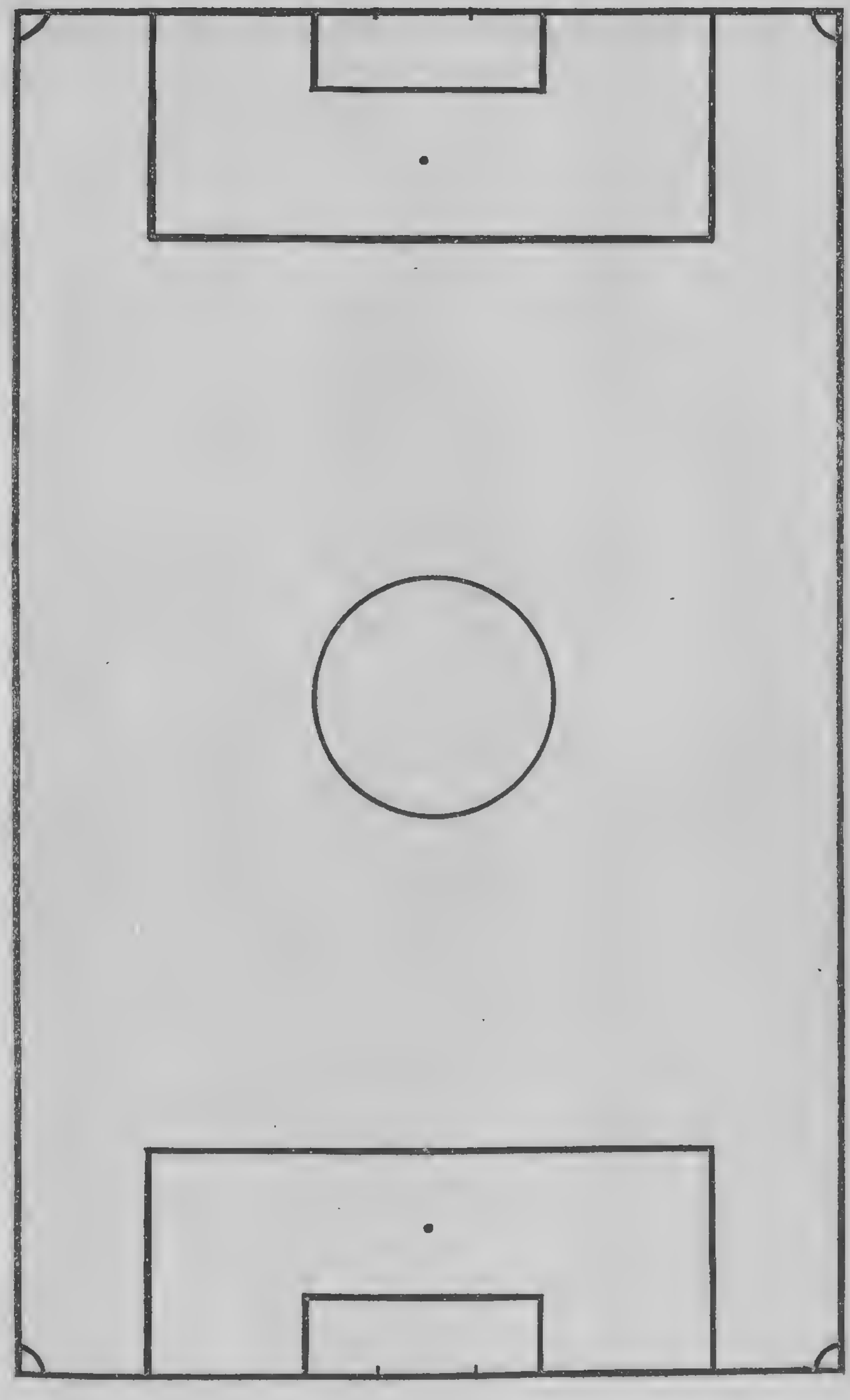

Рис. 5.

бол часто упрекают, — говорит один американский врач, — в том, что во время игры люди ломают ноги; но никто не подумает о том, сколько раз ноги не были сломаны только потому, что человек во время футбола научился сохранять равновесие там, где его теряет не-футболист".

При опытном судье футбол допустим вполне для юношей 17 лет. Если будет сочтено необходимым, можно уменьшить продолжительность игры до 1 часа и запретить удары головой.

Поле игры. Площадка для игры должна быть по возможности ровной и поросшей травой. Чем глаже площадка, тем меньше возможности повредить себе ноги при падении. Размеры площадки могут быть различны. Непригодны площадки менее 90 метров в длину и 50 в ширину; нормальный размер 120 метров на 80; бо̀льшие размеры нежелательны.

Поле должно быть очерчено пограничными чертами — боковыми (длинными) и лицевыми (короткими). В каждом углу ставятся флаги, древко которых должно быть не ниже 150 сант. Ворота состоят из двух шестов в 2 метра 40 сант. вышиной, расставленных посреди лицевых черт на ширине 7 метров 30 сант.; шесты соединены перекладиной; лицевые стороны шестов и перекладины имеют толщину в 12 сант. На расстоянии 5,5 метра от каждого столба в поле начерчены черты, длиною в 5,5 метра, параллельные боковым чертам; концы этих черт соединены чертой в 18,3 метра длины; эти три черты вместе с чертой ворот образуют прямоугольник, называемый площадью ворот; такой же прямоугольник расчерчивается при помощи трех черт, из которых две отстоят от столбов ворот на 16,5 метра и имеют длину в 16,5 метра; эти две черты соединены в концах третьей чертой в 40,3 метра длиною; этот прямоугольник называется штрафной площадью, и против середины ворот в штрафной площади на расстоянии 11 метров от лицевой черты делается отметка, с которой бьется штрафной удар.

В середине поля, параллельно лицевым чертам, проводится „средняя" черта, и из середины этой черты описывается круг с радиусом в 9 метров. Наконец, в каждом углу описывается дуга с радиусом в 1 метр.

Принадлежности игры. Для игры необходим мяч, который состоит из кожаной оболочки и резиновой камеры, надутой воздухом. К аттрибутам игры принадлежит поэтому специальный насос и особая игла для продевания ремня, которым завязывается отверстие в оболочке, после того как резиновая камера надута и трубка для, надувания завязана и всунута под оболочку. После этого мяч должен представляться совершенно круглым,

должен иметь в обхвате 65—70 сант. и должен весить 370—430 грамм.

Одежда игроков состоит из фланелевых или полотняных трусиков, недоходящих до колен, и из вязаной или фланелевой рубашки; на ногах шерстяные чулки и специальные ботинки, с очень жестким носком и с кожаными накладками на подошве, которые не дают ноге скользить даже в сырую погоду. На голени иногда надеваются кожаные щитки, которые имеют целью предохранить ногу от случайных ударов.

Совершенно необходимо, чтобы игроки двух состязующихся команд были одеты различно; иначе судье очень трудно и даже невозможно судить.

Вратарь иногда одевает специальные резиновые перчатки для того, чтобы мяч не выскользнул из рук.

Ход игры. Игра заключается в том, что каждая команда, состоящая из 11 игроков, совместными усилиями стремится загнать мяч в ворота противника и защитить свои ворота от попадания в них мяча.

При этом мяч может подгоняться исключительно ногами (и головой); задерживать мяч можно также грудью; запрещено только касаться мяча какой-либо частью руки, от плеча (самим плечом можно) до кончика пальцев. Единственный игрок в команде может и должен брать мяч в руки во время игры, это — вратарь, который стоит в воротах и представляет собою крайнюю защиту.

Остальные игроки делятся на три линии: впереди стоят пять игроков нападения (форварда), затем три игрока полузащиты, играющие то защиту, то нападение (хавбеки), и два игрока в защите (беки).

Все они должны координировать свои силы и свою ловкость для достижения общего результата.

Игра начинается со свободного удара, производимого из центра поля (свободным ударом в футболе называется удар с места, производимый по свистку судьи одним из игроков, которому до удара никто из противников не имеет права мешать).

До этого начального удара все игроки располагаются в своей половине поля (т.-е. не имеют права переходить через среднюю черту); противники ударяющего (начальный удар производится в начале игры по жребию) не имеют права подходить к мячу ближе, чем на 9 метров, т.-е. должны стоять вне центрального круга; партнеры же производящего удар могут подходить ближе. Так как начальный удар должен быть произведен обязательно вперед, а производящий удар не имеет права вторично коснуться мяча, покуда его не коснется другой игрок, обычно сосед центрального форварда становится совер-

шенно рядом с ним, сейчас же после первого удара выскакивает вперед и ударяет мяч в желательном направлении, т.-е. так, чтобы мяч попал в ноги одного из партнеров.

Вообще, в футболе имеются две основные тактики продвижения мяча вперед — ведение и передача. Ведение мяча заключается в том, что один из игроков постоянно толкает перед собою мяч, догоняет его и дает новый толчок вперед; при этом нужно стараться, чтобы мяч все время оставался как можно ближе к ноге ведущего, иначе его легко потерять. Такая игра слишком индивидуальна; она в некоторых случаях дает отличные результаты, так как мяч быстро продвигается вперед, но этой тактикой можно пользоваться только тогда, когда впереди нет противников; поэтому эта тактика применяется преимущественно обоими крайними игроками нападения. Но если игрок долго и часто будет таким образом вести мяч, то защита противника будет постоянно „держать“ игрока, т.-е. будет обращать на него сугубое внимание и объединенными усилиями двух или нескольких игроков легко отнимет мяч. Поэтому полезнее, как только противник готовится напасть на ведущего, — передать мяч партнеру, т.-е. более или менее сильным ударом ноги послать мяч в таком направлении и на такое расстояние, чтобы намеченный партнер (у которого поблизости нет противников), мог остановить мяч и повести его дальше. Такая игра — передачей — наиболее характерна для футбола, так как представляет собой в полном смысле слова командную игру, отличительную особенность футбола.

Если пяти нападающим игрокам удалось общими усилиями довести мяч до сравнительно близкого расстояния от ворот противника, один из игроков должен сильным ударом постараться дать мячу такое направление, чтобы он прошел между обоими столбами и мимо вратаря; если это удастся, команде засчитывается очко и игра возобновляется из центра поля, причем на этот раз начальный удар предоставляется проигравшей команде. Выигрывает, в конце концов, та команда, которая забила мяч в чужие ворота большее число раз в течение $1^1/_2$ часов игры.

Но само собою понятно, что игра идет не всегда так гладко. Прежде всего, мяч от удара одного из игроков может вылететь или выкатиться из пределов поля игры. В таком случае мяч считается мертвым, судья дает свисток; ближайший к тому месту, где мяч вышел из поля игры, игрок противной стороны берет мяч в руки, становится на боковую черту лицом к полю и из-за головы, обеими руками выбрасывает мяч в поле, ста-

раясь, чтобы мяч попал под ноги одному из его партнеров; тогда игра продолжается.

Бывает, что в конце поля мяч вылетает или выкатывается за лицевую черту. Если перед этим последний удар по мячу был сделан игроком нападавшей стороны, то противники кладут мяч в площадь ворот в той ее половине, которая находится ближе к месту, где мяч вышел из игры, и один из игроков выбивает мяч в поле.

Если же мяча коснулся последним игрок защищающей стороны, то мяч кладется на землю в тот угол, который находится ближе к месту, где мяч вышел из поля, не далее 1 метра от углового флага (для этого начерчены в углах дуги), и один из игроков нападения с угла делает свободный удар по мячу, стараясь, чтобы мяч после полета упал как можно ближе к воротам противника; здесь остальные игроки должны стараться забить его в ворота, а противники — защитить свои ворота. Удар с угла очень опасен для защищающихся и представляет собою полунаказание для того, чтобы команда не ударяла мяч за свою лицевую черту в опасную минуту, когда грозит опасность для ворот.

Но и тогда, когда мяч не выходит за пределы поля, а остается в поле, нападающие не всегда беспрепятственно доводят мяч до чужих ворот. Они при этом должны, конечно, столкнуться с защитой противника или с ее полузащитой, и мяч у нападающих может быть отнят, т.-е. им станет распоряжаться (конечно, ударами ноги) противник. Такой противник должен постараться более или менее сильным ударом передать мяч своим нападающим, которые должны стараться увести мяч к чужим воротам для того, чтобы забить его в эти ворота.

В такой постоянной борьбе защиты с нападением и проходит игра.

Игра может быть остановлена судьей, когда какой-либо из игроков сделал ошибку против правил.

Наказанием за такую ошибку служит обычно свободный удар, даваемый противнику с того места, где была совершена ошибка. Если же ошибка произошла в штрафной площади, дается „штрафной“ удар, заключающийся в том, что мяч кладется на уже упомянутую отметку, в 11 метрах от ворот, и с этой отметки противник сделавшего ошибку ударяет мяч в ворота, причем между воротами и мячом не должен стоять ни один игрок, кроме вратаря, стоящего на линии ворот; это очень серьезное наказание, и оно назначается потому, что обычно в пределах штрафной площадки делаются грубые нарушения правил в тех случаях, когда защищающимся угрожает явная опасность увидать мяч в своих воротах.

В большинстве случаев ошибки сводятся либо к тому, что игрок задел мяч рукой, либо к тому, что игрок играл грубо.

В обоих случаях судья должен отличить, была ошибка сделана с умыслом или нет; если умысла не было, то — говорят футбольные правила — не было и ошибки.

В правилах точно указано, что̀ именно считается ошибкой и грубой игрой.

Совершенно особняком стоит ошибка, которая называется „вне игры“, или „оффсайд“. Заключается она в том, что какой-либо игрок умышленно вышел далеко вперед, стоит у ворот противника, в то время как защита противника занята игрой в поле, и ожидает, чтобы ему был передан мяч; когда мяч ему будет передан через голову вражеской защиты, игрок преспокойно вбивает мяч в ворота. Чтобы не было этой ненормальности, и установлено правило, согласно которому в чужой половине игры игрок может получить мяч сзади, т.-е. вдогонку, только в том случае, если он имеет перед собой не менее трех чужих игроков, т.-е. практически — двух защитников и вратаря. Правило это кажется на первый взгляд сложным и причиняет игрокам много хлопот, но сущность его довольно проста.

Прежде всего, нужно принять во внимание, что моментом, когда игрок может стать вне игры, считается не тот момент, когда игрок принял мяч, а тот момент, когда мяч ударил предыдущий игрок. Если, например, игрок *А* передает мяч своему партнеру *Б* сильным ударом вперед и в этот момент *Б* имел перед собой трех чужих игроков, *Б* может выскочить вперед и ударить по мячу, уже обойдя обоих защитников.

Проще запомнить случаи, когда игрок никак не может быть „вне игры“: когда он находится в своей половине поля, когда он имеет перед собой трех чужих игроков в момент передачи ему мяча, когда он находится за мячом в момент передачи его и когда он получает мяч от чужого игрока.

Тактика игры. Игра футбол, в полном смысле слова, — командная и требует обязательно самоотверженности от всех игроков. Только совместной, дружной работой можно добиться хороших результатов. При этом очень полезно, чтобы игроки привыкли друг к другу, т.-е. чтобы они продолжительное время играли в одном и том же составе; тогда они настолько хорошо знают манеру игры всех своих партнеров, что часто угадывают направление, которое получит мяч, и все намерения своего соседа.

Нападающие, форварда, должны стараться держать постоянно свою линию; нет ничего труднее, как целиться

в игрока, который находится то сзади, то спереди; если игрок знает, что на одной высоте с ним находятся другие игроки нападения, он легко может передать мяч каждый раз своему партнеру.

„Ведут“ мяч преимущественно двое крайних игроков, которые стараются довести мяч почти до конца поля и затем ударить его так, чтобы он довольно высоко перелетел половину поля и упал перед самыми воротами противника.

Такая тактика выгодна в том отношении, что защита противника должна отойти тоже на край, чтобы попытаться отнять мяч у ведущего, и тем обнажается центр поля; если мяч попадет туда от крайнего игрока, то сравнительно легко забить его в ворота. Но такая тактика имеет и недостаток: вратарь в таких случаях может следить за полетом мяча и приблизительно знает, который из противников будет вбивать его, следовательно, он может приготовиться; затем он вообще легко может отбить высокий мяч, так как только вратарь может оттолкнуть его рукой, остальные же игроки должны ждать, по крайней мере, пока мяч будет на высоте головы.

Труднее, медленнее, но и сложнее для защитников игра, в которой центральная тройка нападающих форвардов передает друг другу мяч низкими ударами по земле. Такая игра трудна для нападения, так как требует много точности и аккуратности в передаче; малейшая неправильность влечет за собой потерю мяча, так как — само собою понятно — защита противника скопляется тоже в центре поля и старается помешать принятой тактике; но для защищающих такая тактика опасна в том отношении, что защитники, а особенно вратарь, никогда не знают, у кого через секунду будет мяч, так как мяч все время переходит от одного игрока к другому.

Конечно, можно и полезно пользоваться попеременно и той и другой тактикой и даже применять их одновременно: если очень уже трудно удержать мяч в центре поля, полезно внезапно передать мяч на опустевший от защиты край, постараться продвинуть мяч вперед, оттянуть защиту на край и снова получить мяч в центр для дальнейшей работы.

Полузащита — хавбеки — не должна ограничиваться одной только защитой. Линия полузащиты — самая подвижная и разнообразная в команде; при нападении своих игроков полузащита должна, в свою очередь, содействовать нападению, при защите она помогает защищать; поэтому линия полузащиты — главный рычаг команды, а центральный игрок полузащиты обычно „делает“ всю

игру, т.-е. от него зависит тактика и даже часто —результат игры, в зависимости от того, как он распределяет мяч.

Так как полузащита, как сказано, обязательно участвует в нападении, она должна выдвигаться вперед за своими нападающими; три игрока полузащиты должны следовать по пятам за своим нападением; причина та, что когда мяч отнимается у нападающих, отнявшие полузащитники обычно не имеют возможности сделать сильный и далекий удар; мяч только-только падает за спиной нападавших; если линия полузащиты будет находиться вдалеке от своих нападающих, мяч будет перенят чужим нападением, а один из принципов игры заключается в том, чтобы не отдавать инициативу в руки противника; если же линия полузащиты окажется близко, то она сможет перенять отнятый мяч и вновь передать его своим нападающим.

При нападении противников все линии игроков отходят назад, и тогда полузащитники ведут защитную игру; оттягивается и линия нападения, но в защите она не должна принимать очень деятельного участия; иначе, когда защита отнимет у противника мяч и передаст его вперед, некому будет взять этот мяч и повести его к противоположным воротам — он попадет в ноги защитников противника.

Два игрока защиты — беки — играют исключительно на защиту; но и из них один при нападении обычно уходит довольно далеко вперед, оставляя второго на всякий случай сзади; бек, вышедший вперед, должен однако уметь быстро бегать, чтобы в минуту крайней нужды во-время очутиться на своем месте; обычно же одного защитника хватит для того, чтобы перенять случайные сильные удары из лагеря противника.

Тактика, согласно которой один из защитников выходит далеко вперед, имеет еще и то преимущество, что в таком случае часто перед нападением противника остаются только два игрока, следовательно, всякий противник, получивший мяч сзади, от своего партнера, должен будет считаться „вне игры“. Поэтому и нападению противника приходится оттягиваться назад, что делает его переход в наступление более затруднительным.

Остается еще вратарь. На него последняя надежда команды, когда нападение противника прорвет все линии защиты. Вратарю предоставлено право ловить мяч руками и ударять его кулаком; правила защищают вратаря от всякой не только грубой, но и резкой игры; пока он не держит мяч в руках, на него противники не имеют права даже нападать; это правило создано потому, что иначе должность вратаря была бы уж очень опасной. Вратарь

должен обладать исключительной ловкостью и сообразительностью; малейшая доля промедления со стороны вратаря может стоить команде поражения.

Правила игры

1. Игра продолжается 90 минут, если с обоюдного согласия не было условлено иначе.

2. Жребием определяется либо право выборов ворот, либо право на начальный удар.

3. Игра начинается ударом с места из центра поля по направлению ворот противника; противники не должны подходить к мячу ближе, чем на 9 метров, пока не был сделан удар, и до этого момента ни один игрок не должен переходить через среднюю черту по направлению к воротам противника.

4. По истечении 45 минут игры делается перерыв, продолжающийся 5 минут, если судья не решил иначе; после перерыва команды меняются сторонами, и начальный удар производит—соответственно правилу 3—команда, противная той, которая производила удар в начале игры. Каждый раз как был забит мяч в ворота, начальный удар производит проигравшая этот мяч команда.

5. Мяч считается попавшим в ворота, когда он прошел в них между столбов и под перекладиной, причем нападающие не должны бросать, ударять или вносить мяч в ворота руками.

6. Мяч остается в игре, если он отскочил обратно в поле от столбов ворот, от перекладины или от углового флага. Мяч остается в игре, если он коснулся главного судьи или флагов в то время, как они находились в поле игры.

7. Мяч вышел из игры, если он пересек лицевую или боковую черту по земле или в воздухе.

8. Если мяч пересек боковую черту, игрок команды, противной той, которая ударила мяч так, что он вышел из игры, вбрасывает мяч руками с той точки черты, где мяч вышел из поля игры. Игрок, вбрасывающий мяч, должен стоять на черте, касаясь ее обеими ногами, лицом к полю игры, и должен выкинуть мяч обеими руками через голову в любом направлении. Мяч находится в игре, как только он был брошен. От такого вбрасывания город не может быть взят, и бросавший не может снова ударить мяч, пока его не коснулся какой-либо другой игрок.

9. Когда какой-либо игрок ударяет по мячу, каждый игрок той же команды, находящийся в этот момент ближе к лицевой черте противника, нежели ударяющий, считается вне игры (оффсайд) и не имеет права трогать мяч или

чем бы то ни было мешать противнику или вмешиваться в игру, пока кто-нибудь другой не ударит мяч, если только в указанный момент удара по меньшей мере трое противников не стояло между ним и их собственной лицевой чертой.

Игрок также не может быть вне игры, при ударе от ворот или с угла, если последний удар по мячу был сделан противником или если сам игрок находится в своей половине поля в тот момент, когда мяч ударяется игроком его же команды.

10. Если мяч попал за лицевую черту от удара одного из игроков нападающей команды, мяч вводится в игру при помощи удара с места одним из игроков защищающей команды. Для этого мяч кладется на землю в той половине площади ворот, которая находится ближе к тому месту, откуда мяч вышел из поля.

Если же мяч ударил за лицевую черту один из защищающих, то один из нападающих ударяет мяч с какой-либо точки поля на расстоянии 1 метра от ближайшего угла. В обоих случаях противники не должны подходить ближе 9 метров к мячу, пока не был произведен удар.

11. Вратарь может пользоваться руками в своей штрафной площади, но не должен носить мяч в руках, т.-е. не должен делать более 2 шагов с мячом в руках.

Вратаря нельзя атаковать, за исключением тех случаев, когда он держит мяч в руках, когда он умышленно мешает противнику и когда он вышел из пределов площади ворот.

12. Запрещено ударять игрока руками или ногами, подставлять ему ногу и прыгать на него.

13. Игрок (за исключением вратаря) не должен умышленно касаться мяча руками.

14. Нельзя задерживать и толкать противника руками.

15. Нападение разрешается, но оно не должно быть грубым и опасным.

16. Нельзя нападать на противника сзади, если только он не мешает умышленно игроку.

17. Если назначен свободный удар, противники ударяющего не должны подходить ближе, чем на 9 метров к мячу, пока не будет сделан удар, если только противники не стоят на своей лицевой черте. Мяч считается в игре, как только он совершил полный оборот, т.-е. он должен прокатиться или пролететь расстояние, равное своему обхвату. Ударяющий не может снова ударить мяч, пока его не коснулся другой игрок. Удар с места (за исключением начального), угловой и от ворот считаются свободными ударами в смысле этого правила.

18. Город должен быть взят от углового удара и от свободного удара, данного за грубую игру или за касание мяча руками. В остальных случаях необходимо, чтобы после ударяющего мяч свободным ударом мяч коснулся еще одного игрока.

19. На обуви и на щитках запрещены всякие металлические и гуттаперчевые части, выдающиеся над поверхностью кожи; гвозди на подошвах и на шипах должны быть с плоскими головками, целиком вбитыми в кожу. Каждому игроку, у которого обувь не в порядке, судья может запретить играть.

20. В каждой игре должен быть главный судья, который следит за выполнением правил и решает все вопросы; его решения, касающиеся фактов игры, окончательны в отношении результата игры. Судья берет время и составляет отчет об игре. В случае неподобающего поведения со стороны какого-либо игрока судья делает провинившемуся предупреждение, и в случае повторения проступка или совершения какого-либо другого проступка, а также и в случае грубого поведения, судья без предупреждения должен выслать провинившегося с поля. Судья может продолжить время игры, если было потеряно время из-за несчастного случая или по другой причине; он может прервать или прекратить игру,—в случае наступления темноты, вмешательства зрителей в игру и вообще, когда это ему покажется нужным. Судья дает свободный удар во всех тех случаях, когда поведение игрока покажется ему опасным или способным сделаться опасным, но недостаточно неправильным для принятия более строгих мер. Власть судьи распространяется и на все время, когда игра временно прервана и когда мяч находится вне игры.

21. В каждой игре должны быть двое флаговых; их обязанность—подчиняясь решениям судьи, решать, когда мяч вышел из игры, которой из команд следует дать право на вбрасывание мяча с боковой черты или с угла, и помогать главному судье вести игру в соответствии с правилами. В случае излишнего вмешательства в игру и неподходящего образа действий флагового, главный судья имеет право удалить флагового с поля игры и назначить ему заместителя.

22. В случае предполагаемого нарушения правил игры мяч остается в игре до решения (свистка) судьи.

23. Если игра была почему-либо временно прервана, причем мяч не вышел за боковую или за лицевую черту, судья должен в том месте, где игра была прервана, уронить, т.-е., стоя, выпустить мяч перед собою на землю из поднятых рук; мяч находится в игре, как только он коснулся земли.

Игроки той и другой команды не должны касаться мяча, пока он не коснулся земли.

24. В случае нарушения правил 8, 9, 11, 17 или 23, или в случае удаления с поля игрока по правилу 20, судья присуждает противникам свободный удар в том месте, где произошла неправильность.

25. В случае умышленного нарушения правил 12—16 вне штрафной площади или же—со стороны нападающей команды в чужой штрафной площади, судья дает противникам свободный удар с того места, где был совершон проступок. В случае же умышленного нарушения правил 12—16 со стороны защищающих в своей штрафной площади, судья дает противникам штрафной удар, который производится с отмеченного для этого удара места и с соблюдением следующих условий: все игроки, за исключением игрока, производящего удар, и вратаря, принимающего удар, должны находиться вне штрафной площади. Вратарь не должен выходить в поле перед чертой ворот. Мяч следует ударять вперед. Мяч находится в игре, как только был произведен удар, и от такого удара может быть непосредственно взят город, но ударивший мяч не может вторично коснуться его, пока мяча не коснулся другой игрок. Если нужно, время игры может быть продлено для того, чтобы произвести штрафной удар. Если мяч получит направление не вперед или если производящий удар снова коснется мяча, защищающим дается свободный удар. Судья не должен применять это правило в том случае, если это дает преимущество провинившейся команде. Когда при штрафном ударе мяч прошел в ворота, удар не должен считаться несостоявшимся, если защищающие допустили при этом какое-либо нарушение правил.

РУЧНОЙ МЯЧ

(ХАНДБОЛ)

За последнее время игра в ручной мяч начинает приобретать все больше и больше сторонников.

Для этого имеются вполне основательные причины.

Будучи очень похожей на широко распространенный футбол, игра хандбол менее резка и потому более доступна для сравнительно слабо развитых физкультурников и для жёнщин. С другой стороны, хандболист не нуждается в специальной дорогой обуви и может играть в хандбол не только в обыкновенной обуви, но даже и вовсе босиком, так как удары ногой по мячу не применяются.

С точки зрения физического развития хандболу приписывают бо́льшее значение, нежели футболу в виду того, что руки принимают здесь большое участие. С другой стороны, однако в игре не замечается той быстроты и того оживления, которые характеризуют футбол.

Цель игры и расстановка игроков, а также размеры мяча вполне совпадают с футбольными. Главное различие заключается в том, что мяч подталкивается не ногами, что совершенно запрещено в этой игре, а руками; можно ловить, бросать, ударять мяч руками между плечом и кистью. Однако не разрешается брать мяч в руки и бежать с ним; после трех шагов, сделанных игроком, держащим мяч в руках, мяч должен быть обязательно либо брошен партнеру, либо брошен об землю и снова пойман в руки.

Второе существенное различие между хандболом и футболом заключается в том, что мяч можно забрасывать в ворота не с любой точки поля, а только из определенного пространства. О дальнейших различиях между обеими играми дадут понятие приводимые ниже правила.

Правила игры

1. Поле. Поле представляет собою прямоугольник размерами от 90 × 60 до 100 × 65 метров. Длинные стороны называются боковыми, короткие — лицевыми.

В расстоянии 8 метров от лицевых черт проводятся параллельно к ним черты, длиною в 5 метров; концы этих черт соединяются с лицевыми чертами посредством дуг с радиусом в 8 метров. Площадь, очерченная этими чертами, называется площадью ворот.

На расстоянии 16,5 метра от лицевых черт проводятся черты параллельные лицевым; внутри этих черт находится площадь оффсайда.

Внутри этой площади проводятся на расстоянии 16,5 метра от каждого столба ворот черты, параллельные боковым; части площади оффсайда, ограниченные этими чертами, образуют штрафную площадь.

Перед серединой обоих ворот, на расстоянии 11 метров от лицевой черты, обозначается отметка для штрафного броска.

Средняя черта, параллельная лицевым, делит площадь игры на две равные части. В середине средней черты очерчивается круг с радиусом в 9 метров.

Можно играть в хандбол и на футбольном поле; для женщин рекомендуется делать поля меньших размеров — 80 × 60 метров.

2. Ворота. Если играют не на футбольном поле, по середине лицевых черт устанавливаются особые ворота, высотой в 2,40 метра и длиной в 5 метров. Столбы ворот соединены перекладиной.

3. Мяч. Мяч употребляется обыкновенный, футбольный, окружностью около 70 сантиметров и весом от 370 до 430 граммов.

4. Игроки. Число игроков в каждой команде — 11. Пополнение команды до 11 человек допускается только до перерыва. Замена игроков не допускается.

5. Продолжительность игры. Игра продолжается 60 минут с перерывом в 10 минут в середине; для женщин игра продолжается 40 минут с таким же перерывом.

6. Начало игры. По жребию один из центральных игроков нападения кидает мяч для начала игры, при чем мяч не должен лететь назад. До начального броска противники не должны подходить к мячу ближе, чем на 9 метров; ни один игрок не должен до начального удара переходить на чужую половину поля. При неправильном начальном броске против виновной команды дается свободный бросок.

7. Бросание и ловля мяча. Бросать, ударять и толкать мяч можно только любою частью руки от плеча до кисти включительно.

Запрещается делать больше двух шагов с мячом в руках.

Запрещается два раза подряд касаться мяча, если между этими двумя моментами мяч не коснулся земли. столба ворот или другого игрока.

Вести мяч разрешается только последовательными ударами мяча о землю.

Ловить мяч разрешается каким угодно способом, причем мяч в таком случае может касаться туловища или бедра; но запрещается касаться мяча какой-либо частью ноги ниже колена и прижимать мяч к телу. Немедленно после поимки мяча он должен касаться только рук игрока.

8. Ошибки. Запрещается вырывать у противника мяч двумя руками; задерживать или обнимать противника руками; вталкивать противника в штрафную площадь; отстранять противника руками, толкать его сзади, нападать на него, прыгать на него или делать подножку; умышленно бросать мячом в противника; при попытке выбить мяч из рук противника — ударять последнего. Разрешается выбивать мяч из рук противника ударом или толчком одной руки.

9. Вратарь. Вратарь может в пределах площади ворот отбивать мяч любой частью тела, даже ногами; но ногой вратарь может пользоваться только для отбивания мяча, непосредственно идущего в ворота; если вратарь предварительно поймал мяч в руки, он не имеет права ударять его ногой.

Вратарь может бегать с мячом в руках в пределах площади ворот.

Кроме вратаря ни один игрок не имеет права находиться внутри площади ворот.

Если игрок случайно упадет в площадь ворот, это не считается ошибкой.

10. Счет очков. Каждый раз, как мяч попал в ворота противникам команды, пропустившей мяч, засчитывается одно очко.

Число забитых мячей определяет результат игры.

В том случае, если по окончании игры у обеих команд имеется одинаковое количество очков, игра продолжается на 2-е 10 минут; если и тогда результат не определится, играют до первого вбитого мяча.

Каждый раз после того, как мяч попал в ворота, игра возобновляется из центра, причем первый бросок делает игрок той команды, в ворота которой попал мяч.

11. Оффсайд. Игрок находится в оффсайде (вне игры), если он вступил в пределы площади оффсайда, покуда мяча там нет. Игрок, находящийся в оффсайде, не может принимать участия в игре, в противном случае судья дает против него свободный бросок.

12. Выбрасывание мяча из-за боковой черты. Если мяч перекатился или перелетел через боковую черту, он вводится в игру одним из противников той команды, которая последней ударила мяч перед выходом его за предел поля игры. Игрок становится для выбрасывания мяча на ту точку боковой черты, через которую мяч вышел, и, не подпрыгивая, бросает мяч в поле обеими руками из-за головы. Вбросивший мяч не имеет права вторично касаться мяча, пока его не коснулся другой игрок.

13. Вбрасывание от ворот. Если мяч попал за лицевую черту от нападавшей команды, защищавший вратарь выбрасывает мяч в поле руками из любой точки площади ворот.

14. Угловой удар. Если мяч попал за лицевую черту от защищающей команды, он вводится противником в игру с ближайшего угла штрафной площади по правилам вбрасывания мяча с боковой черты.

15. Свободный бросок. Свободный бросок дается судьею противникам провинившегося в следующих случаях: при неправильном начальном броске; за ошибки при бросании и ловле мяча; при грубой и неправильной игре по отношению к противнику; при вступлении игрока в площадь ворот; при неправильном вбрасывании с боковой черты или с угла; при неправильно сделанном свободном броске.

Свободный бросок производится с того места, где произошло нарушение правил.

Когда производится свободный бросок, противники не должны стоять ближе, чем на шесть метров от мяча.

При свободном броске, вбрасывании с боковой черты или с угла прямое попадание в ворота не считается; для того, чтобы попадание считалось, мяча должен коснуться другой игрок. Но если свободный бросок дается за удар по мячу ногой или за грубую игру, считается прямое попадание в ворота.

16. Штрафной бросок. Если судья отметил грубую игру в пределах своей штрафной площади или в случае вступления игрока в свою площадь ворот, дается штрафной бросок.

Для этого производящий бросок становится на штрафную отметку, остальные же игроки, кроме принимавшего мяч вратаря должны стоять вне штрафной площади. Прямое попадание мяча засчитывается.

17. Спорный бросок. Если игра была по какой-либо причине прервана и для возобновления ее не полагается свободного броска, судья с того места, где игра была

остановлена, подбрасывает мяч вверх; до того момента, пока мяч не покинул руки судьи, игроки не должны находиться ближе 6 метров от мяча.

18. Судья. В каждой игре должен быть судья, который наблюдает за выполнением правил игры и решает все спорные вопросы. Судье помогают флаговые, бегающие вдоль боковых черт; могут быть поставлены флаговые и у ворот.

ХОККЕЙ

Игра в хоккей очень схожа по правилам и тактике с игрой футбол, отличается же от нее тем, что в игре хоккей мяч подгоняется не ногой, а палкой или „ключкой", мяч же вследствие этого употребляется значительно меньших размеров.

С точки зрения гигиенической игру хоккей следует, пожалуй, предпочесть футболу именно в виду того, что руки получают большее развитие, в то время как элемент бега остается в неприкосновенности; точность удара также играет здесь большую роль.

К недостаткам игры следует отнести то обстоятельство, что поле должно быть значительно более гладким, нежели для футбола; кочки и выбоины, почти незаметные в футболе, при катящемся и более легком мяче играют несравненно большую и более вредную роль; поэтому устройство поля очень трудно и дорого стоит.

Число игроков и их расстановка одинакова с футболом, одинакова и цель игры — загнать мяч в ворота противника и защитить свои ворота от нападения противника, но мяч подгоняется не ногами, а ключкой.

Поле игры. Поле игры может быть меньше, нежели для футбола; нормальный размер поля 90 × 55 метров, но ширина без большого ущерба для интереса игры может быть доведена до 45 метров. Пограничные черты называются лицевыми и боковыми; проводится и поперечная, „средняя" черта, соединяющая середину обеих боковых черт.

Кроме того, проводятся в поле две поперечные черты, параллельные лицевым, на расстоянии 22,5 метра от каждой лицевой черты, и параллельно боковым чертам вспомогательные черты, в расстоянии 4,5 метра от боковых черт. Наконец, впереди ворот и в расстоянии 13,65 метра от лицевых черт проводятся черты длиною в 3,60 метра, концы которых соединены с лицевыми чертами дугами с радиусом в 13,65 метра; полученная таким образом полукруглая площадка называется площадью ворот.

Ворота стоят в середине каждой лицевой черты и состоят из шестов, врытых в землю на расстоянии 3,60 метра друг от друга; высота шестов 2,10 метра, и верхушки шестов соединены перекладиной; ширина шестов и перекладины — 5 сантиметров. Как и в футболе, в воротах натягивается сетка.

По четырем углам площадки, на расстоянии 1 метра от угла, следовательно вне поля, расстанавливаются флаги, древки которых не должны быть ниже 1,20 метра.

Принадлежности игры. Принадлежностями игры служат ключки и мяч.

Мяч делается из пробки, обматывается бечевкой и зашивается в кожаную оболочку; его диаметр равняется 23—23,5 сантиметра, вес его 150—160 грамм. Мяч вполне соответствует крикетному мячу, но окрашивается в белый цвет.

Ключка имеет длину от 75 сантиметров до 1 метра в зависимости от роста игрока; вес ее 500—800 грамм; обычно нападающие пользуются более легкими ключками, нежели защита. Толщина ключки такова, чтобы ключка могла пройти в кольцо с внутренним диаметром в 5 сантиметров. На ключку одевается иногда резиновое кольцо, которое имеет целью останавливать при столкновениях чужую палку и защищать руку игрока.

Ключки делаются обычно из ясеневого дерева, иногда из переклейки; ручка круглая или несколько овальная; загнутый конец ключки с одной стороны круглый, с другой стороны плоский. Ручка обычно обмотана бечевкой, чтобы предупредить скольжение.

Обувь — футбольная облегченного типа, не обязательно с твердым носком, желательно с подушками для защиты косточек от ударов. Обязательны щиты для ног, и полезны перчатки с выпуклыми полосками, — для защиты от случайных ударов.

Ход игры. Как уже сказано, цель игры заключается в том, чтобы вбить мяч в ворота противника и защитить свои ворота от нападения противника. За исключением только того, что мяч подвигается не ударами ноги, а ударами ключки, внешне ход игры ничем не отличается от футбола. Но в игре хоккей имеется ряд особенностей и деталей, которые придают ей совершенно своеобразный характер.

Прежде всего начало игры.

Игра начинается не с свободного удара, даваемого по жребию одной из команд, а посредством характерного „булли“, который заключается в том, что после свистка судьи два центральных игрока, стоящих лицом к боковым чертам, три раза ударяют ключкой попеременно по земле

и по ключке противника и тогда одновременно стараются дать удар по мячу; удар по ключке производится над самым мячом, удар по земле сбоку ударяющего. Едва ли удастся при таких условиях точно направить мяч к своему партнеру, но остальные нападающие должны внимательно следить за мячом и стараться завладеть им, чтобы потом ударом переслать мяч снова какому-нибудь партнеру или же начать „вести“ его. Передача совершается как в футболе, но в хоккее гораздо чаще пользуются передачей назад, своему полузащитнику; это очень удобно делать даже в свалке, ударяя мяч назад между собственных ног.

Игра продолжается 80 минут с перерывом после первых 40 минут игры.

В противоположность футболу, мяч можно вбивать не с любой точки поля, а только из того полукруга который мы назвали площадью ворот; если мяч послан в ворота игроком, стоявшим вне площади ворот, считается, что мяч вышел из пределов поля игры через лицевую черту.

Несколько отличаются правила игры от футбольных и в тех случаях, когда мяч выходит из пределов поля.

Если мяч перекатился или перелетел через боковую черту, то игрок команды, противоположной той, которая его ударила непосредственно перед этим, берет мяч в руку и рукой вкатывает его в поле в той точке боковой черты, где мяч вышел из пределов поля; игрок, вкатывающий мяч, должен стоять обеими ногами за боковой чертой, где должна находиться и его палка; он не может вторично коснуться мяча, пока его не ударил или его не коснулся какой-либо другой игрок. Игроки, ожидающие мяч, не должны стоять ближе чем на 4½ метра от боковой черты, для чего и служит добавочная черта.

Если мяч попадает за лицевую черту от нападающего игрока, то устраивается в поле „булли“ в точке, отстоящей на 22½ метра от лицевой черты и находящейся на одной линии с той точкой лицевой черты, где мяч вышел из пределов поля; то же самое делается, когда защищающий неумышленно толкнул мяч за свою лицевую черту, стоя дальше 22½ метров от своей лицевой черты.

Если защищающий ударит мяч за лицевую черту, стоя ближе к ней, нежели на 22½ метра, но сделает это неумышленно, то дается угловой удар; если же он сделал это умышленно, то дается штрафной угловой удар. В обоих случаях нападающие должны стоять вне площади ворот, а защищающие за своей лицевой чертой, но разница между простым и штрафным угловым ударом заключается в том, что первый дается с угла, второй же с любой точки

лицевой черты, но не ближе чем в 10 метрах от столба ворот.

Тактика игры. Играющие держат ключку обычно так, чтобы правая рука находилась на ручке ключки в 15—20 сантиметрах ниже левой.

Ключка делается с одной плоской и одной полукруглой стороной для того, чтобы было возможно ударять по мячу только справа налево; ударять слева направо не только невозможно, но и запрещено, иначе были бы слишком легко возможны несчастные случаи, в виде ударов ключкой по игроку.

Такой способ игры не представляет затруднений для игроков, играющих с правой стороны поля и даже в центре, но значительно затрудняет игру левых. Они, правда, имеют возможность подвигать мяч вперед, с небольшим лишь уклоном влево, толчками, т.-е. имеют возможность вести мяч, но для того, чтобы перевести мяч в центр сильным ударом, им необходимо повернуться спиной к чужим воротам и тогда ударить мяч в центр справа налево. Еще усложняется игра тем, что защита противника, стоящая перед левым нападением, играет справа налево.

С той же целью предотвратить несчастные случаи существует правило, по которому игрокам запрещено подымать ключку выше плеча как при размахе, так и после удара.

Запрещено также умышленное подрезание мяча, вследствие чего мяч высоко подымается в воздух; ударять мяч нужно приблизительно по его центру, а не ниже центра.

Останавливать мяч разрешается не только палкой, но и рукой и ногой, но остановка прежде всего не должна иметь характер и результат удара; игрок должен, поэтому, учиться ловить мяч той и другой рукой, но при поимке мяча необходимо, чтобы игрок держал другой рукой ключку. Поймав мяч, следует немедленно выпустить его из руки на землю в вертикальном направлении.

Если игрок остановил мяч ногою, он должен немедленно поднять ногу и произвести по мячу удар ключкой.

Ударять игрока или его ключку своею не разрешается, но разрешено подымать своей ключкой чужую в тот момент, когда противник производит удар по мячу.

Тактика отдельных игроков приблизительно та же, как и в футболе; только, само собою понятно, игроки должны привыкнуть ловко обращаться с ключкой и с мячом; мяч обычно летит только над самой землей, очень невысоко подымаясь над ней; но, тем не менее, темп игры несравненно быстрее футбольного; особенно замечается это преимущество в темпе у крайних нападения, которым очень выгодно бывает дать мячу сильный удар вперед

и затем догонять его без той помехи, которую представляет футбольный мяч, когда его „ведет“ игрок.

Вратарь, как и в футболе, пользуется известными преимуществами: он имеет право задерживать мяч всем туловищем, может ловить рукою не только высокие мячи, но даже мячи, катящиеся по земле; он может даже оттолкнуть или ударить мяч ногою; при всем этом он, однако, не имеет права выпускать из рук палку.

Правила игры

1. Поле игры должно быть прямоугольником в 90 м. длины и 50—55 м. ширины; оно должно быть ограничено белыми чертами; в 1 метре от каждого угла втыкается флаг на древке в 1,20 м. вышины.

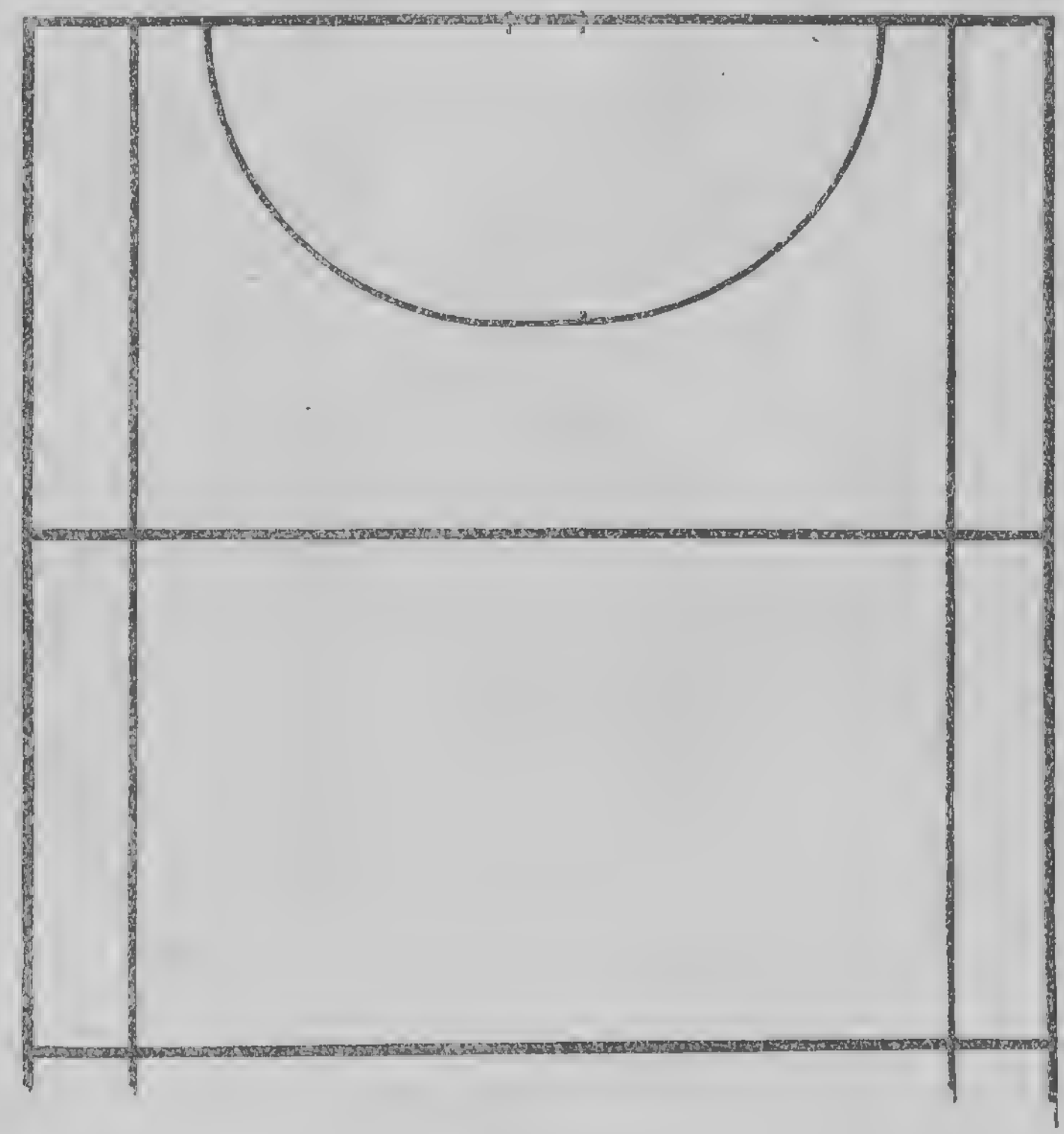

Рис. 6.

2. В середине обеих лицевых черт ставятся ворота состоящие из двух столбов, вышиною в 2,10 м. отстоящие друг от друга на 3,60 м. Они соединены перекладиной. Столбы должны быть квадратными в разрезе, толщиною

Гос. Публичная Б-ка Ленинград

в 5 см., перекладина — прямоугольной, с лицевой шириной в 5 см.

3. На расстоянии 13,5 м. от ворот и параллельно лицевой черте проводится черта в 3,65 м., концы которой соединены с лицевой чертой дугами, радиусом в 13,65 м. Площадь, заключенная между этой чертой и дугами, называется площадью ворот.

4. Каждая команда состоит из 11 игроков, которые расстанавливаются так: 5 нападающих — в первой линии, 3 полузащитника — во второй, 2 защитника — в третьей и вратарь в воротах. Капитан имеет право расставить игроков и иначе.

5. Игра продолжается 80 минут с перерывом после первых 40 минут и с переменой сторон после перерыва.

6. В качестве мяча принимается обычный крикетный мяч, окрашенный в белую краску.

7. Ключки не должны иметь острых углов и краев, не должны иметь никаких металлических частей и должны быть с одной лишь стороны плоскими; их вес не должен превышать 800 грамм. Разрешаются резиновые кольца с наружным диаметром не более 10 сант. Толщина ключки должна быть такова, чтобы ключка могла пройти в кольцо с внутренним диаметром в 5 сант.

8. Не разрешается иметь на обуви какие-либо выдающиеся металлические части или гвозди.

9. Выбор стороны при начале игры определяется жребием.

В начале игры и после перерыва делается „булли“ следующим образом: два игрока становятся лицом к боковым чертам и параллельно им и ударяют своей ключкой три раза о землю в своей половине игры и о ключку противника над мячом. После этого один из игроков должен коснуться мяча, который с этого момента считается в игре; теперь его могут касаться все игроки. Все игроки, за исключением двух центровых, должны в момент „булли“ находиться ближе к своей лицевой черте, нежели мяч. При нарушении этого правила „булли“ повторяется.

10. Мяч считается вбитым, когда игрок ударил мяч, стоя в площади ворот так, что мяч прошел через черту ворот под перекладиной и между столбами ворот, а также если мяч отскочил в ворота от чьей-либо ключки.

В сомнительных случаях, при поломке или падении ворот, судье предоставляется считать мяч вбитым, если он, по мнению судьи, прошел линию ворот.

11. Если игрок ударил или вкатил мяч, каждый игрок его команды, стоящий в момент удара или вкатывания ближе к чужой лицевой черте, нежели играющий, считается

вне игры, если только между ним и чужой лицевой чертой нет, по меньшей мере, трех противников.

Когда игрок находится вне игры, он не имеет права вмешиваться в игру или мешать кому-либо играть, покуда мяча не коснулся противник.

Игрок может быть вне игры как в площади ворот, так и вне ее; за каждое нарушение этого правила противнику предоставляется произвести свободный удар.

Игрок не может быть вне игры в своей половине поля, когда предыдущий удар был сделан противником и когда мяч получил удар от партнера, который стоял ближе, нежели данный игрок, к лицевой черте противника.

12. Мяч можно останавливать любой частью тела, а также можно ловить рукой, но в последнем случае мяч должен быть немедленно выпущен из руки так, чтобы он упал на землю вертикально.

Запрещено ударять мяч ногой, кидать и толкать его, подымать и носить рукою; можно только ударять и носить ключкой.

Если мяч остановлен ногой, то нога должна быть немедленно отставлена от мяча.

Запрещается атаковать противника, толкать и ударять его; запрещены подножки, запрещено задерживать и задевать противника ключкой; в исключительных случаях разрешается поддевать ключкой ключку противника, но только в том случае, когда противник находится в таком расстоянии от мяча, что он может его ударить. Удары по чужой ключке запрещены.

Запрещено перебегать дорогу противника слева, если только перебегающий не может коснуться мяча раньше, чем противник.

Запрещено своим туловищем мешать противнику играть.

Вратарь может ударять мяч ногами внутри своей площади ворот, но не при свободном ударе от ворот.

Если мяч коснулся столбов или перекладины ворот, или же судьи и отскочил снова в поле, он считается в игре.

13. Игрок может принимать участие в игре, только имея в руке ключку. При ударе по мячу ключка не должна подыматься выше плеча.

14. Запрещено умышленно подсекать мяч при ударе, за исключением высоких мячей. Но разрешается подымать мяч с земли ключкою, за исключением свободного удара.

15. Нарушения приведенных правил вне площади ворот наказываются свободным ударом, даваемым противнику в том месте, где совершон проступок.

За проступки, совершонные внутри площади ворот со стороны нападающей команды, защищающим дается свободный удар.

При умышленном нарушении правила, вследствие чего был вбит мяч в ворота, полагается штрафной булли на месте проступка.

16. При свободном ударе все игроки, кроме производящего удар, должны быть в расстоянии 5 метров от мяча. Производящий удар должен сделать удар согласно правилам и не имеет права коснуться мяча вторично, пока его не коснулся какой-либо другой игрок. Если игрок не попал по мячу при свободном ударе, он может повторить удар.

Удар повторяется и в том случае, если другой игрок до удара по мячу приблизился к нему более, чем на 5 м.

Если игрок, производящий удар, ударил мяч неправильно, противники получают право на свободный удар, если предыдущий удар производился вне площади ворот, и право на штрафной угловой удар, если предыдущий удар производился в площади ворот.

17. Штрафной „булли“ производится в том месте, где игрок сделал ошибку, одним из противников; во время удара все игроки стоят за чертой 22½ метров и не имеют права выйти за нее, покуда булли не кончился.

Если защитник ударяет мяч за свою лицевую черту вне ворот, штрафной булли повторяется; если мяч попал в ворота, то он и считается забитым.

Если при штрафном булли мяч попадает за лицевую черту от удара нападающих или если он выйдет из пределов площади ворот, игра начинается посредством булли из середины 22½-метровой черты.

При неправильностях, совершонных во время штрафного булли, противник получает право на свободный удар.

При одновременной ошибке обоих игроков штрафное булли повторяется.

18. Если мяч целиком перелетел или перекатился через боковую черту, противник того игрока, который ударил мяч в последний раз, берет его в руки и вкатывает его в поле с той точки боковой черты, где мяч вышел из пределов поля; игрок, вкатывающий мяч, должен обеими ногами стоять за чертой и должен там же держать ключку; он не имеет права касаться мяча, пока его не коснулся другой игрок.

При вкатывании мяча ни один игрок не должен стоять ближе 4½ метров от боковой черты и не должен держать свою ключку ближе от этой черты, чем на расстоянии 4½ метров. Как только мяч был выпущен из руки вкатывающего, всякий игрок может переступить через вспомо-

гательную черту. При нарушении этого правила вкатывание повторяется.

Если ошибку делает вкатывающий, вкатывание предоставляется противникам.

19. Если мяч перешел лицевую черту от нападающего или от его ключки, или от защищающего, который стоял дальше 22½-метровой черты, и ударил мяч неумышленно, то мяч вводится в игру при помощи булли, устроенного на 22½-метровой черте против той точки лицевой черты, где мяч вышел из поля.

Если мяч попал за лицевую черту от защитника, стоящего ближе 22½-метровой черты, причем игрок ударил мяч неумышленно, противникам дается угловой удар.

Если мяч был послан за черту умышленно защитником, то дается штрафной угловой удар.

20. Угловой удар производится игроком нападающей команды свободно с боковой или лицевой черты, но с точки, отстоящей от угла не более, чем на 3 метра; при ударе нападающие должны стоять вне площади ворот, а защищающие — за своей лицевой чертой; ни один из игроков не имеет права находиться ближе, чем на 4½ метра к игроку, производящему удар.

21. Штрафной угловой удар производится игроком нападающей команды свободно с любой точки лицевой черты, находящейся не ближе 10 метров к столбу ворот. Остальные нападающие игроки стоят вне площади ворот, защитники же — за своей лицевой чертой; ни один игрок не должен подходить к бьющему ближе, чем на 5 метров.

22. Игрок, производящий угловой или штрафной угловой удар, не может снова коснуться мяча, покуда его не коснулся какой-либо другой игрок; если он не попал по мячу, удар возобновляется, но не возобновляется, если игрок высоко поднял ключку или подрезал мяч.

Мяч считается забитым, если от игрока, производящего удар. мяч коснулся какого-либо игрока (или его ключки) из защищающей команды и попал в ворота; мяч считается забитым также в том случае, если нападающий игрок остановил его ногой и затем ударил в ворота.

23. Для каждой игры назначаются либо двое судей, либо один главный судья и два флаговых. Их решения не подлежат протесту.

Каждый из двух судей наблюдает за одной из половин поля и за одной из боковых черт в течение всего срока игры. Судьи назначают свободные удары, вкатывание мяча и штрафные „булли“.

Если необходимо, время игры может быть продолжено для того, чтобы произвести штрафной „булли“, и если от этого „булли“ мяч попадет в ворота, то удар считается

Если бы одна из команд имела преимущество из-за своей ошибки и из-за предстоящего перерыва игры, судья не должен свистать ошибку.

Мяч находится в игре, покуда судья не свистнул.

24. Если игрок играет грубо или нарушает правила игры, судья может предупредить его и, в случае повторения, исключить из игры и удалить с поля.

25. Если вследствие несчастного случая игрок потерял возможность продолжать игру, судья должен прервать игру. При возобновлении игры судья должен назначить „булли“ в той половине поля, в которой игрок пострадал

ХОККЕЙ НА ЛЬДУ

Хоккей на льду играется по очень различным правилам. Различны и принадлежности игры, которые придают тому и другому типу игры отличительный их характер.

По-английски игрой „хоккей“ называется игра, в которой гуттаперчевая плоская шайба подгоняется длинной ключкой с плоским концом, прилегающим всей своей плоскостью ко льду.

Игра, в которой играют мячом и круглой ключкой отличающейся от обычной ключки для игры на траве лишь тем, что у нее обе стороны загиба — плоские, называется „бенди“. У нас настоящий „хоккей“ на льду неизвестен, под именем же „хоккей“ играют в „бенди“.

БЕНДИ

В бенди играют на обширном катке, который позволяет развернуться командам в 11 человек каждая.

Размеры площади катка указаны далее, в правилах.

Как уже сказано, в бенди играют ключкой, обе стороны которой плоские; тем самым делаются возможными как удары справа налево, так и слева направо. Так как крюк с обеих сторон обтесан, он не может быть таким прочным, как тяжелая ключка травяного хоккея, и потому скорее ломается. В виду этого предпочитают ключки для ледяного хоккея делать составными: деревянный крюк, несколько менее круглый, нежели при травяном хоккее, вклеивают в ручку из тростника; такая ручка до известной степени усиливает удар, так как она пружинит; верх ручки обматывается бечевкой, а крюк иногда обматывается сыромятным ремнем, отчасти для того, чтобы он не был слишком скользким, отчасти и для того, чтобы сделать ключку более тяжелой.

Мяч у нас принято делать из пробки, которая сначала обшивается материей, а сверху покрывается плете-

нием из бечевки; для прочности мяч иногда красится масляной краской. За неимением такого мяча, можно пользоваться и сплошным резиновым, не слишком тяжелым мячом.

Цель и смысл игры вполне соответствуют травяному хоккею, но на льду мяч катится значительно быстрее, и потому темп игры еще больше ускоряется. Так как на коньках люди передвигаются тоже быстрее, чем бегом, без коньков, то вся игра становится крайне быстрой и увлекательной.

Само собою понятно, что игра несколько опаснее игры на траве, во-первых, из-за двусторонних ударов, а затем и вследствие трудности сохранить в игре равновесие.

Относительно ударов существуют тоже различные правила. Во всяком случае запрещено подымать палку выше плеча, что же касается полета мяча, то в СССР принято, чтобы мяч тоже не подымался выше плеча играющего, в Скандинавии же играют и высокими мячами; первый тип игры интереснее, так как требует бо́льшего искусства.

Особенностью русского хоккея является еще и то, что по боковым чертам поставлены вертикально доски, от которых мяч обычно отскакивает обратно в поле игры. Благодаря этому, с одной стороны, игра опять-таки ведется живее, так как гораздо реже происходит свободное вбивание мяча в поле; с другой же стороны, игроки научаются пользоваться бортиками для того, чтобы ударять в них мяч и снова принимать его, когда мяч рикошетом отскочит от бортика.

Правила игры (принятые русскими хоккеистами)

1. Площадь для игры должна походить на прямоугольник. Размеры площади катка должны быть: длина не менее 80 и не более 90 метров, ширина не менее 30 и не более 50 метров.

По боковым чертам поля должны быть деревянные бортики, наивысший предел которых 10 сант. Если мяч, ударясь о бортик, отскочит обратно в поле, он считается в игре.

2. Ворота должны быть расположены одни против других, параллельно к лицевым чертам и посредине их. Ворота должны быть следующих размеров: высота 1 метр 32 сант., глубина наверху 82½ сант., внизу—1 метр 48½ сант., ширина спереди и сзади, наверху 3 метра 30, сзади внизу 4 метра 62 сант.

3. Мяч должен иметь диаметр от 6 до 7 сант., вес от 75 до 90 грамм и по возможности должен быть окрашен в темный цвет.

4. Ключки должны быть деревянными без металлических частей и проходить через кольцо диаметром в 6½ сант., длина ключки, считая по наружной стороне изгиба, не должна превышать 130 сант.

5. Игра продолжается 1 час 40 мин.; это время разделяется на 2 части по 45 минут, с перерывом в 10 минут. При ненастной погоде судья может совместно с капитанами сократить указанное время.

6. Команда состоит из 11 игроков, включая капитана. Игроки, опоздавшие на игру, могут вступить в таковую во всякое время, предупредив об этом судью. После начала игры игроки не должны заменяться другими. Игрокам разрешается меняться местами, но о замене вратаря должно быть заявлено судье.

7. Все игроки должны быть на коньках. Коньки не должны иметь слишком острых концов, могущих стать опасными для играющих.

8. Игроки без ключки в руках считаются вне игры, кроме вратаря, которому однако не разрешается бросать палку в поле игры.

9. Первый выбор городов решается жребием; после перерыва команды меняются сторонами.

10. В начале игры все игроки должны находиться на своей половине площади. Игра начинается по свистку судьи следующим образом: оба игрока, стоящие в центре поля, лицом друг к другу, стараются двинуть в поле игры мяч, находящийся между их палками.

11. Мяч считается вбитым, если он весь прошел лицевую черту внутри ворот. Мяч не считается действительным, если он был вбит непосредственно от свободного удара.

12. Мяч можно останавливать ключкою, ногами, руками и всем туловищем. Мяч нельзя бросать, отбрасывать или переносить с места на место, а следует, поймав его руками, сейчас же опустить на лед. Не дозволяется умышленно хватать и толкать противника, также бросать и подставлять ему палку, зацеплять палкой за палку или бить по ней с целью выбить ее из рук.

13. В игре не дозволяется поднимать палку выше своего плеча, независимо от положения игрока. Вратарю и игроку, производящему удар от ворот, разрешается подымать палку и выше плеча.

14. Если мяч заброшен за боковую черту, он ударяется игроком команды, противной забросившей его, по любому направлению в поле игры.

15. Если мяч заброшен через лицевую черту игроком нападающей команды, мяч выходит из игры, и игрок противной команды производит свободный удар с любой точки поля игры, отстоящей от ворот не далее 4 метров. При отбивании мяча от ворот противники не имеют права находиться ближе 20 метров от ворот, из которых производится удар. Если же мяч попал за лицевую черту от игрока защищающей команды, то игрок нападающей команды ударяет мяч в поле игры с любого места, отстоящего не далее, как на один метр от ближнего угла. Удар делается с той стороны, с которой мяч вышел из поля игры. Защищающие становятся при этом за лицевую черту, из-за которой они могут выйти только после того, как бьющий произвел удар по мячу. Нападающие не имеют права находиться ближе 4 метров от ворот противника.

Если какой-нибудь из игроков защищающей команды выскочит в поле игры из-за лицевой черты до того, как был произведен удар, то судья по своему усмотрению может дать вторичный угловой удар. Если игроки защищающей команды три раза подряд выскочили из-за лицевой черты до удара, судья назначает штрафной удар; он производится так же, как угловой, но игроки не имеют права выскакивать из-за лицевой черты до второго удара.

16. Когда делается свободный удар, все игроки стоят не ближе 4 метров от ударяющего. Свободный удар не должен производиться ближе, чем в 4 метрах от ворот.

17. Когда какой-либо игрок коснулся мяча, каждый игрок его команды, который в момент удара находился ближе к воротам противника, нежели ударявший, считается вне игры и не имеет права ударять мяч или чем-либо мешать противнику, если в это время между ним и воротами противника нет по меньшей мере трех чужих игроков. Игрок не может быть вне игры при угловом ударе; если мяч коснулся напоследок противника; на своей половине поля игры и когда он получает мяч от противника.

18. Вратарю разрешается пользоваться ключкой, руками, ногами и всем туловищем. Вратарю не разрешается бросать мяч руками.

19. Подрезывать мяч при ударе таким образом, чтобы он летел на высоте более 1 метра 30 сант. над поверхностью льда, разрешается только вратарю или другому игроку при выбивании мяча от ворот.

20. Нарушение правил 8, 12, 13, 17, 18 и 19 влечет за собой свободный удар. Сделавший свободный удар не имеет права вторично коснуться мяча, покуда его не коснулся другой игрок.

21. За правильным ходом игры следит судья, который решает все могущие возникнуть вопросы. Судья может

за нарушение правил лишить игрока права игры временно или до конца состязания.

22. Судье помогают четыре помощника, которые обязаны следить за правильным ходом игры на боковых чертах и на лицевых чертах; помощники (флаговые) располагаются по одному на каждой черте. Если судья замечает, что какой-либо из флаговых не выполняет доверенную ему должность, ему предоставляется право удалить провинившегося и заменить его другим.

ХОККЕЙ

Игра при помощи шайбы ведется, конечно, в более медленном темпе, так как шайба подвигается менее быстро; поэтому площадь катка может быть меньшей. Вообще, этот тип игры приспособлен для небольших размеров катка, даже для катков в закрытых помещениях, которых довольно много имеется заграницей. В связи с этим и количество игроков иногда уменьшается, в зависимости от размеров катка; чаще всегда играют 7 игроков в каждой команде.

Отличие этой игры от „бенди“ усматривается из следующих правил.

Правила игры

1. Игра происходит между двумя командами, по 7 игроков каждая.

2. Каток может иметь различные размеры; максимальный размер — 100 метров длины и 50 метров ширины.

3. Ворота стоят посредине лицевых черт и образуются двумя вертикальными шестами в 1,20 метра вышины, отстоящих друг от друга на 1,85 метра.

4. Шайба для игры, заменяющая мяч, делается из твердой гуттаперчи и имеет 7,6 сант. в диаметре и 2,5 сант. толщины; вес ее не должен быть больше 175 грамм.

5. Ключка применяется канадского типа; она ни в одной своей части не должна быть толще 7 сант. и по прямой линии должна быть 175 сант. длины. Длина крюка не должна превышать 30 сант.

6. Игра продолжается 50 минут, с перерывом в 10 минут. После перерыва, команды меняют стороны. Выигравшей считается команда, которая в течение игры вбила большее количество мячей. В том случае, если количество мячей по истечении 40 минут будет одинаковым для обеих команд, игра продолжается столько раз по 10 минут, пока не будет получен результат.

7. Счетчик времени наблюдает за сроком игры, отмечая и все перерывы. Он также следит за временем исключения наказанных игроков и указывает, когда игрок снова может вступить в игру.

8. Судья наблюдает за выполнением правил и решает все спорные и непредусмотренные правилами вопросы; он же назначает и отменяет флаговых у ворот. Решения судьи не подлежат оспариванию.

9. Флаговой ставится за обоими воротами и предупреждает судью, когда шайба правильно попала в ворота.

10. Шайба считается попавшей в ворота, когда она целиком находится за лицевой чертой между столбами ворот.

11. Игра начинается и возобновляется по свистку судьи, который вбрасывает шайбу между ключек двух игроков, стоящих в центре площадки и опустивших ключки крюками на лед (держа, конечно, ключки за рукоятки в руках). Удар по шайбе можно произвести только тогда, когда шайба коснулась льда.

12. Игрок всегда должен находиться позади шайбы, т.-е. между шайбой и своей половиной катка. Игрок считается вне игры, когда он находится впереди шайбы или когда шайбы коснулся его партнер, находящийся за ним.

Игрок перестает быть вне игры, как только шайбы коснулся противник или если его партнер обогнал его.

Если игрок, находясь вне игры, коснется шайбы, мешает противнику, то против него дается свободный удар в том месте, где шайбу ударил предыдущий игрок.

Защитник не считается вне игры, если он отнимает у кого-либо шайбу или если он посылает дальше шайбу, полученную им от вратаря в пространстве, заключенном между боковыми чертами и 1 метром от лицевой черты.

13. Разрешается останавливать шайбу рукою, но нельзя ее носить, задерживать или отталкивать какою-либо частью тела.

14. Ни один игрок не имеет права подымать ключку выше плеча. Нападение сзади, подножки, хватание за шею или за туловище, удары коньками запрещены; вообще, запрещено каким бы то ни было образом мешать противнику, кроме как своими ударами по шайбе, а также принимать какое-либо участие в игре, не имея в руках ключки.

Судья исключает из игры на определяемый им срок каждого игрока, который умышленно нарушает правила. Если игрок нарушает правила игры, судья может исключить его на все время состязания.

15. Если шайба перелетела лицевую черту, она вводится в игру судьею в точке, отстоящей на 5 метров

от лицевой черты, и под прямым углом к той точке лицевой черты, в которой мяч вышел из пределов поля.

Если шайба вышла из пределов поля через боковую черту, судья вводит ее в игру обычным способом в 3 метрах от того места, где шайба вышла из пределов поля игры.

16. Вратарь не имеет права во время игры ложиться, садиться или становиться на колени; он имеет право задерживать шайбу руками, но не может кидать или толкать ее руками. Он может защищать себя различными приспособлениями, но не должен одеваться так, чтобы одежда мешала игре.

17. В начатой игре игроки не должны меняться.

Если игрок во время игры получил повреждение, если он потерял конек и т. п., он должен выйти с поля игры и может быть заменен другим игроком, покуда он не сможет снова вступить в игру.

В спорных случаях решает судья.

18. Если игра была судьею прервана вследствие какого-либо несчастного случая, вследствие нарушения правил или при окончании первой половины игры, шайба должна быть положена на то место, где ее застал свисток.

ХЕРЛИНГ

На первый взгляд херлинг очень похож на хоккей; цель игры одна и та же: вбить мяч в ворота противника при помощи загнутой ключки, но тактика игры — вследствие различных правил — совершенно иная. В то время как в хоккее успех зависит от совместной игры, в херлинге больше места уделяется индивидуальной игре. Главную роль играют не точные, а сильные удары, вследствие которых мяч почти всегда попадает к противнику, а не к партнеру, как в большинстве командных игр,

Поле игры. Игра происходит на полянке размером 120 метров на 75. Полянка может быть выровнена не так тщательно, как при игре в хоккей, так как не требуется той точности ударов, которая так характерна для хоккея.

Поле игры очерчено лицевыми и боковыми чертами; на лицевых чертах стоят ворота, 7 метров ширины на 3 метра высоты, но в расстоянии 7 метров от каждого из двух столбов ворот поставлены дополнительные столбы, цель которых будет ниже описана.

В середине поля, параллельно к лицевым чертам, проведена средняя черта; параллельно к ней проводятся черты в расстоянии 20 и 50 метров от ворот.

Принадлежности игры. Ключки для херлинга схожи с хоккейными, но делаются несколько более массивными; конец загнут очень немного, поэтому он короче и сплющен для того, чтобы было легко поднять в воздух мяч, лежащий на земле. Для того, чтобы увеличить силу полета мяча, ключка делается довольно тяжелой, особенно на конце, и из эластичного дерева.

Мяч имеет размер среднего апельсина; он делается из пробки, вокруг которой намотана щерсть и все это зашивается в кожу; он должен быть эластичным и в нормальном своем состоянии безопасным в случае попадания в игроков

Техника удара. Для того, чтобы легко и успешно ударить мяч, безразлично справа или слева, ключку следует держать так, чтобы левая рука находилась под

правой. В хоккее обычно ключка держится в обратном порядке. Это вызвано тем соображением, что в хоккее ключка не должна подыматься выше плеча, в херлинге же это не запрещается в виду того, что здесь игроки редко подходят настолько близко друг к другу, чтобы высокое положение ключки могло стать опасным.

В игре приходится ударять мяч, катящийся по земле, спокойно лежащий на земле и летящий на игрока по воздуху.

Легче всего ударить мяч, когда он отскочил от земли; ключка подымается как можно выше, так, что она почти касается спины ударяющего, и затем она выносится вперед движением не только рук, но и всего туловища.

Гораздо труднее ударить сильно мяч, лежащий на земле или катящийся по земле; поэтому многие игроки в таком случае слегка приподымают мяч концом ключки и бьют его на воздухе.

Так как в этой игре разрешается ловить мяч рукой, то можно рукой поднять мяч, ударить его о землю и бить ключкой при отскоке; левая рука должна в таком случае быстро схватить ключку на своем месте.

Ход игры. В начале игры все игроки становятся спиной к своим воротам за средней чертой; каждый игрок держит в правой руке свою ключку на высоте бедра, параллельно к земле и протянув ее противнику; левой рукой игрок держит за конец протянутую к нему ключку противника. Судья вбрасывает мяч с боковой черты как можно ближе к середине средней черты, и как только мяч коснулся земли, игра начинается.

Те игроки, которые находятся вблизи от мяча, стараются ударить его, остальные разбегаются по своим местам. Всего в каждой команде играют по 14 игроков.

Впрочем, определенных мест игроки не имеют, что вызвано отсутствием комбинированной игры; дело капитана расставить свою команду наиболее выгодным способом. Опыт хоккея и футбола может здесь дать известные указания.

Прежде всего, не должны быть оставлены без защиты ворота; для этой цели выделяется вратарь, но ему помогают два игрока, которые охраняют пространство между столбами ворот и дополнительными столбами, отстоящими от них на 7 метров, не будучи однако связаны местом настолько, насколько связан вратарь. Остальные игроки должны быть расставлены в несколько линий между воротами и средней чертой.

Игроки, которые стараются овладеть мячом, непосредственно после начала игры могут пользоваться не только ключкой, но и ногами; но ни в коем случае не разре-

шается вести мяч ногой, как в футболе; вообще, играть по мячу может только игрок, который лицом обращен к воротам противника.

Так как игроки, стоящие впереди, слишком усиленно наблюдают друг за другом и мешают друг другу произвести сильный удар, мяч обычно передается не сразу вперед, а сначала назад, своему партнеру, который и может без помехи произвести сильный и далекий удар в направлении ворот противника. Игроки же передних линий только стараются помешать противнику. В этом случае применяются футбольные правила, т.-е. запрещается умышленно толкать противника руками или ногами, подножки и т. д.; запрещается игра, в которой мог бы получить повреждение противник. Противник, следовательно, задерживается преимущественно тем, что ему становятся поперек дороги.

Если игроку удалось произвести сильный удар, то отбить его обратно разрешается только игроку, который обращен лицом к чужим воротам; так как всякий игрок, через которого мяч перелетел, не будет в таком положении, всем игрокам приходится отходить назад.

Поэтому в игре херлинг вне игры считается всякий игрок, который после удара противником по мячу находится между мячом и чужими воротами, или, вернее, каждый игрок, который находится перед мячом (с точки зрения своих ворот); игроки, находящиеся вне игры, не имеют права каким бы то ни было образом вмешиваться в игру, т.-е. не могут ни ударять по мячу, ни как-либо мешать противнику; для того, чтобы ввести себя в игру, игроки должны отступить за мяч.

В то время как игроки противника, находящиеся вне игры, отбегают назад, для того чтобы ввести себя в игру, противная команда выходит вперед, чтобы придвинуться как можно ближе к чужим воротам. В зависимости от того, насколько силен будет возвратный удар, находится и вопрос, насколько выдвинувшиеся противники сохранят выигранное пространство. Но как только игрок отошел за мяч, он должен будет сейчас же выйти вперед, чтобы образовать защиту от противника тому игроку, который имеет мяч в руках и собирается произвести удар. Поэтому практически приходится ставить лучших бегунов в передние линии, а лучших ударяющих в задние.

Забить мяч в ворота крайне трудно и возможно только с близкого расстояния; если мяч удалось забить, то забившей команде присчитывается пять очков. После каждого забитого мяча, команды меняются сторонами, и игра начинается прежним порядком.

Если мяч прошел не в ворота, а между основным и дополнительным столбом, команде засчитывается только два очка.

Обычно играют дважды по 35 минут, с перерывом в 10 минут. Выигрывает та команда, которая насчитывает наибольшее количество очков.

Дополнительные правила. Когда мяч прошел от удара противника между основными и дополнительными столбами ворот, он выбивается защищающей командой с любой точки 20-метровой линии, причем противник должен отойти за 50-метровую.

Когда мяч перешел за боковую черту, в том месте, где мяч перешел черту, образуется „улица“, подобная той, которая образуется на средней черте в начале игры, и судья кидает мяч в поле под прямым углом к боковой черте как можно сильнее.

Когда мяч пересек лицевую черту вне дополнительных столбов ворот, он выкидывается в поле игроком защищающей команды, причем противники стоят не ближе 20-метровой черты.

Судья. Как уже было сказано, судья начинает игру указанным выше способом. Во время игры судья должен предупреждать грубую и неправильную игру. В случае грубой игры виновный удаляется с поля, в случае неправильной игры противникам дается свободный удар. Удар производится с того места, где было нарушено правило, противником нарушившего, причем все партнеры ударяющего должны находиться за ним, а противники не должны подходить ближе, чем на 10 метров к мячу.

Судья должен следить за тем, чтобы игроки подымали с земли только мяч, лежащий на земле, но отнюдь не катящийся, чтобы игроки не носили мяч в руках. Но ловить мяч руками и задерживать его любой частью тела разрешается.

У судьи имеются два помощника, которые следят за моментом попадания мяча в ворота, вбрасывают мяч с боковой черты и подсчитывают очки.

БАЛЛГОЛЬ

Эта игра появилась лишь недавно и не достигла большого распространения даже на своей родине, в Англии.

Она имеет некоторые преимущества перед футболом и хоккеем главным образом в том отношении, что здесь часто встречаются удары по мячу поднятыми руками, что содействует выпрямлению позвоночника и приводит в движение некоторые группы мышц, почти бездействующие в двух названных играх.

Игра изучается сравнительно легко; в нее можно играть и на коньках, что должно было бы содействовать ее распространению.

Принадлежности игры. Для игры служит обычный футбольный мяч. Палка или ключка, которая употребляется в этой игре, похожа на теннисную ракетку с пустой лопаткой (без струн) и с более длинной ручкой. Отверстие лопаточки имеет такой размер, что мяч в него не может пройти. Этой ключкой можно носить, кидать и ударять мяч.

Поле игры. Полем игры служит полянка длиной в 100—110 метров и шириной в 65—75 метров. Поле разделено средней чертой на две половины, и в середине этой черты описан круг радиусом в 5 метров. Столбы ворот стоят друг от друга на 7,3 метра и соединены перекладиной на высоте 2,4 метра. От каждого столба описывается полукруг с радиусом в 5 метров, а в углах — дуги с радиусом в 1 метр.

Ход игры. В каждой команде 11 игроков, которые расставлены в футбольном порядке, т.-е. вратарь, два защитника, три полузащитника и пять нападающих.

По жребию определяется команда, которая начинает игру; средний нападающий дает мяч вкось и вперед ударом ключки, стараясь передать мяч своему партнеру. В дальнейшем ход игры напоминает футбол или хоккей; по типу своему игра более похожа на футбол, так как здесь большую роль играет ведение мяча, причем мяч все время подгоняется легкими ударами ключки; но когда игроку мешает противник, он должен прибегнуть к перекидыванию мяча при помощи той же ключки, совершенно так же, как это делается, ногою, в футболе; но здесь нет того резкого удара, который применяется в хоккее: мяч заби-

рается петлей ключки и не ударяется, а кидается в желаемом направлении. При этом очень легко разнообразить удары и кидание мяча, например, очень легко кинуть мяч себе через голову. Это разнообразие ударов и придает игре существенный интерес.

Ключка позволяет также разнообразить и задержание мяча как на воздухе, так и на земле.

Вратарь—единственный из игроков, имеющий право ударять мяч ногами; ему часто приходится прибегать к этому, так как ловить мяч руками он не может—в руках он держит ключку. Но если мяч летит в значительном расстоянии от вратаря, он обычно задерживает мяч ключкой и потом только ударяет его ногой.

Правила игры

1. Расстановка игроков. Каждая команда состоит из 5 нападающих, трех полузащитников, двух защитников и одного вратаря.

2. Поле игры. Поле игры имеет в длину 100—110 метров и в ширину 65—75 метров. Границы поля обозначены чертами; длинные черты называются боковыми, короткие—лицевыми. Середина боковых черт соединена средней чертой. В центре поля очерчивается круг радиусом в 5 метров; около обоих столбов ворот вычерчивается полукруг в 5,50 метра радиусом; около каждого угла описана дуга в 1 метр радиусом.

Ворота поставлены отвесно на лицевых чертах и состоят из двух столбов, отстоящих друг от друга на 7,30 метра, и соединены перекладиной на высоте 2,40 метра от земли. По четырем углам поля расставлены флаги с древками в 2 метра вышины.

3. Мяч. Объем мяча должен быть 65—70 сант. Его вес не должен превышать 450 грамм.

4. Ключка имеет ручку в 80—90 сант. и петлю в 30 сант. длины. Мяч не должен проходить в петлю, но он должен иметь возможность лежать в ней так, чтобы был возможен бросок при помощи ключки.

5. Начало игры. Капитаны кидают жребий, кому начинать. Выигравший ударяет мяч, лежащий в центре поля, в направлении чужих ворот. Партнеры ударяющего могут подойти вплотную к центру, противники должны стоять вне 5-метрового круга.

6. Игра по мячу. Мяч можно подгонять (вести), ударять (передавать) и кидать, но только ключкой, а не какой-либо частью тела. Исключение делается для вратаря, покуда он находится в своей половине поля. Если мяч плотно засел в ключке, его следует вынуть, положить на землю и ударить с этого места.

7. Цель игры. Цель игры—возможно большее количество раз вбить мяч в чужие ворота.

8. Продолжительность игры—два раза по 35 минут, с перерывом в 10 минут. Перед началом второй половины игры, команды меняются сторонами.

9. Вне игры считается игрок, если между ним и чужими воротами нет, по меньшей мере, трех чужих игроков. Игрок вне игры не имеет права каким бы то ни было образом вмешиваться в игру.

10. Мяч за боковой чертой. Если мяч перелетел за боковую черту, он кладется на черту в том месте, где он ее перелетел, и кидается или бросается в поле при помощи ключки одним из противников того игрока, который последним коснулся мяча перед выходом его за боковую черту. Кидать можно в любом направлении, только не вперед. Ни один игрок не имеет права подходить к мячу ближе, чем на 5,50 метра, пока не произведен удар. Игрок, который производит удар, не может вторично коснуться мяча, покуда его не коснулся другой игрок.

11. Мяч за лицевой чертой. Если мяч вышел за лицевую черту и его до того последним коснулся игрок защищающей команды, противникам дается право на удар с угла. Мяч кладется в любое место внутри угловой дуги ближнего угла и вводится в игру ударом или броском при помощи ключки. Противники должны находиться дальше 5,50 метра от мяча.

12. Если мяч был послан за лицевую черту игроком нападающей команды, вратарь вводит мяч в игру с любой точки полукруга, очерченного у ближнего столба ворот.

13. Ошибки. Игрок, который не держит в руках ключку, не имеет права каким бы то ни было способом вмешиваться в игру или мешать противникам.

14. Игрокам запрещается умышленное нападение на игрока, запрещается ударять противника ключкой и как-либо мешать ему играть; разрешается только становиться противнику на пути с опущенными руками.

15. Наказания. Каждое нарушение правил наказуется свободным ударом, даваемым в том месте, где правило было нарушено. При этом противники должны отойти по меньшей мере на 5,50 метра от мяча. За грубую игру виновный игрок удаляется с поля игры.

16. Судья. Команды избирают судью, который следит за выполнением правил и предупреждает грубую игру. Он начинает и заканчивает игру. Его решения не подлежат протесту. Судьям помогают помощники, по одному на каждой половине поля; они указывают момент перехода мяча через границы поля и через линию ворот.

БАСКЕТБОЛ

Игра недавнего происхождения, изобретенная в Америке. Будучи в высшей степени атлетической по своему характеру, она заменяет в зимнее время игру типа футбол, так как требует небольшого сравнительно помещения Дает всестороннее развитие, требует большой ловкости

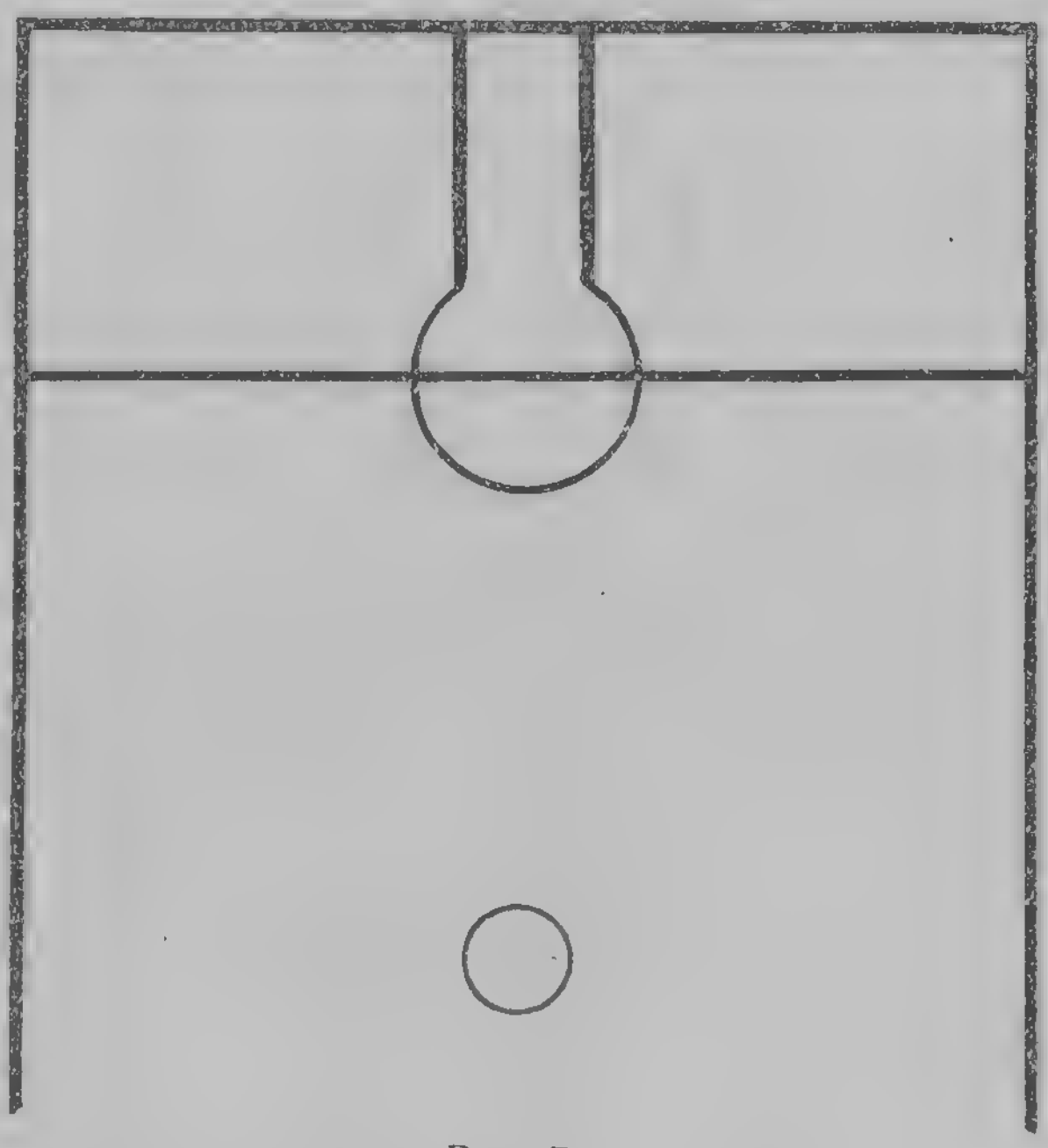

Рис. 7.

развивает глазомер; состоит из быстрых передвижений, чередующихся с метанием мяча, преимущественно, в цель или, по крайней мере, по вполне определенному направлению. При правильном ведении, игра совершенно лишена грубости.

Площадь игры. Площадью игры служит прямоугольник размером от 17,5 × 10,5 до 26,5 × 17 метр. Между

границами площади игры и окружающими стенами желательно иметь расстояние в 1 метр. Границы площадки очерчиваются чертами в 5 сант. ширины; короткие называются лицевыми, длинные — боковыми. В середине площадки начерчивается круг с радиусом в 60 сант. Параллельно лицевым чертам, в 5,20 метра от них, проводятся черты, ограничивающие штрафную площадь. На равном расстоянии от боковых черт, перпендикулярно лицевым чертам, на расстоянии 90 сант. от середины их, проводится

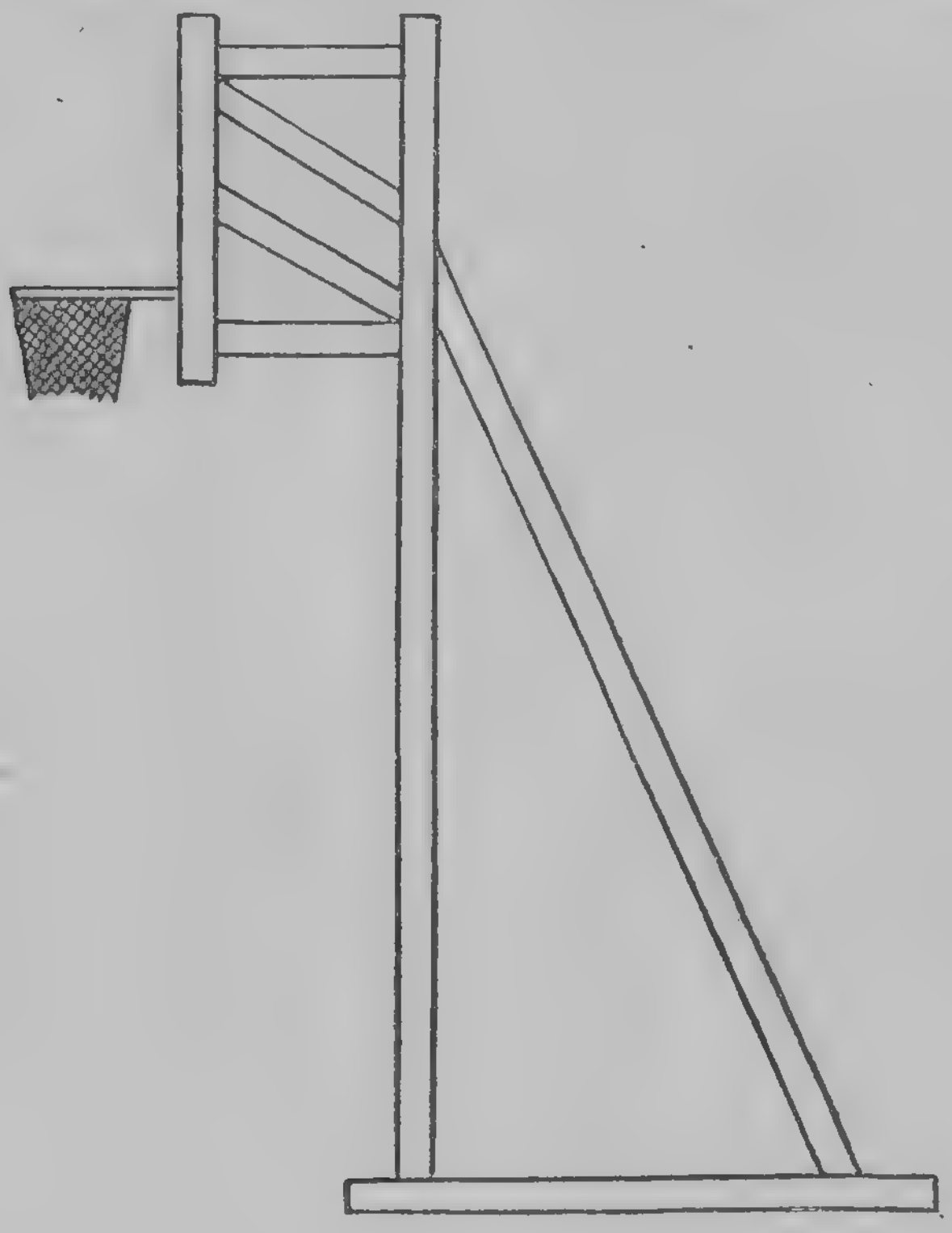

Рис. 8.

две черты, заканчивающиеся дугообразными чертами, имеющими радиус в 1,80 метр. Центр этих дугообразных черт находится на середине штрафных черт; отрезки этих черт, находящиеся внутри дуг, называются чертами штрафного вбрасывания мяча,

На лицевых стенах или на специальных стойках, поставленных на лицевых чертах, подвешиваются корзинки, в которые вбрасывается мяч.

Корзинки делаются из веревки на металлических кольцах с внутренним диаметром в 45 сантиметров; сетка

внизу открыта, чтобы мяч мог выпасть из нее после попадания. Кольца прочно прикреплены к твердым и гладким доскам, размером 180 × 120 сантиметров. Доски окрашены в белый цвет. Высота колец от пола 3 метра; ближайшая точка кольца отстоит от доски на 15 сантиметров; кольца прикрепляются к доскам на расстоянии 30 сантиметров от нижнего края доски. Доска с корзинкой должна входить на 60 сант. в площадку игры.

Мяч употребляется футбольного типа, но несколько больших размеров, а именно от 75 до 80 сантиметров в обхвате и весом от 560 до 640 грамм; можно играть и обычным футбольным мячом; в таком случае внутренний диаметр кольца должен быть 38 сант.

Количество игроков и время игры. В игре баскетбол участвует по пять игроков в каждой команде, из которых один располагается в центре площадки, двое помогают ему в нападении и двое играют в защите. Игра продолжается 40 минут, с перерывом в 10 минут в середине игры; при более слабых или молодых игроках время игры можно сократить вдвое и разделить время игры на четыре четверти с тремя более короткими перерывами.

Ход игры. Цель игры заключается в том, чтобы бросить мяч в корзинку, охраняемую противником, и защитить свою корзинку от чужого нападения.

С этой целью игроки должны стараться попасть мячом в корзинку, но так как практически это может сделать только игрок, стоящий сравнительно близко от корзинки, остальные игроки должны стараться передать мяч тому игроку, который находится в положении, наиболее удобном для броска.

Характерная особенность игры заключается в том, что игрокам не разрешается двигаться с мячом в руках; как только игрок поймал мяч в руки, он должен остановиться и кинуть его дальше; это, с одной стороны, приучает игроков производить быстрые комбинации, с другой стороны — увеличивает быстроту игры и, наконец, делает почти невозможной грубую игру, так как грубость может проявиться главным образом тогда, когда происходит борьба из-за мяча, удерживаемого в руках. Но такая борьба не нужна, потому что игрок, держащий мяч в руках, теряет на него право, как только другой игрок его коснулся; следовательно, тактика игроков будет заключаться не в нападении на противника, а в комбинациях с мячом, в которых будет проявляться не грубая сила, а исключительно ловкость и быстрота.

Игра начинается с того, что судья подкидывает мяч вверх в центре площадки; двое центровых игроков по одному от каждой команды) стараются подпрыгнуть

и толкнуть мяч рукою так, чтобы мяч попал к партнеру. Следующий игрок, получивший мяч, может взять его в руки и немедля перекинуть его другому своему партнеру; он может и не брать его в руки, а прямо толкнуть или ударить его одной или двумя руками, может и катать его по полу. Если мяч во время игры выкатился или вылетел из пределов площадки для игры, то один из противников того игрока, который, перед этим, последним коснулся мяча, берет его в руки и вбрасывает его или вкатывает его в площадку, стараясь, конечно, направить его к своему партнеру. Как только игрок считает это возможным, он бросает мяч в корзинку противника. Каждый заброшенный мяч дает команде, забросившей его, 2 очка; если игрок сделал проступок против правил, судья может присудить штрафное выбрасывание мяча; такое попадание считается за 1 очко. Побеждает та команда, которая в течение всего времени игры набрала бо́льшее количество очков.

Правила игры

1. В качестве судей фигурируют: главный судья, его помощник, два счетчика времени и два счетчика очков.

2. Главный судья вводит мяч в игру; он определяет свистком, когда мяч находится в игре, когда мяч мертв, кому он принадлежит и когда он попал в корзинку. Он свистит ошибки и назначает наказания. Он объявляет результат игры.

3. Помощник судьи свистит ошибки, совершонные игроками; он должен обращать внимание на игроков, находящихся вдали от мяча, так как за остальными наблюдает главный судья. Он помогает главному судье.

4. Счетчики очков отмечают очки, достигнутые той или другой командой, и их ошибки, делая разницу между техническими и персональными ошибками.

5. Счетчики времени отмечают время, когда была начата игра; они высчитывают время, на которое игра была приостановлена по решению судьи, и указывают посредством звонка время окончания игры в обеих ее половинах.

6. Каждая команда должна состоять из пяти игроков. В случае выбытия какого-либо игрока вследствие болезни и т. п. его может заменить заместитель, который вступает в игру только после того, как судья свистком объявил мяч мертвым; он должен до вступления в игру заявить о себе главному судье. Игрок, который покинул площадку, не может больше вступить в игру.

7. Игрок считается вне границ площадки, когда какая-либо часть его тела касается пограничной черты

или поля вне этой черты. Мяч считается вне игры, если какая-либо часть его находится вне границ площадки или касается пограничной части, или если мяча коснулся игрок, находящийся вне границ площадки. Когда мяч выходит за пределы площадки, считается, что он вышел по вине того игрока, который последним коснулся мяча; в этом случае мяч вводится в игру противником с боковой черты, даже если мяч вышел через лицевую черту.

8. „Держать мяч" называется, когда два игрока одновременно касаются мяча одной или обеими руками; в таком случае в том месте, где это случилось, судья, остановив игру, подбрасывает мяч в воздух между двух игроков, как в начале игры. „Задерживать мяч" называется, если игрок удерживает мяч руками и не бросает его в игру, потому что противник мешает ему бросить мяч в желательном для него направлении; в этом случае мяч вводится в игру противником с боковой черты.

9. Считается, что игрок бежит с мячом, если он, держа мяч в руках, передвигается в каком бы то ни было направлении, сделав больше одного шага.

Игрок, который получил мяч в руки, должен стоять на месте или переставить одну ногу в любом направлении, делая передачу или начиная ведение мяча, но вторая нога должна оставаться в первоначальном положении, пока мяч не выпущен из рук. Игрок, который, получая мяч, стоит на месте, может, бросая мяч в корзинку, переставить одну ногу в любом направлении и затем подпрыгнуть с одной ноги или с обеих, но мяч должен быть уже выпущен из рук в тот момент, когда одна нога или обе снова коснулись пола. Исключение может быть сделано для игрока, ловящего мяч во время бега, при условии, что он остановится как можно скорее. Игрок, имеющий мяч в руках и меняющий свое положение без существенного продвижения мяча в каком бы то ни было направлении, не должен считаться бегущим с мячом. Игрок не должен считаться бегущим с мячом в том случае, если его толкнул противник в тот момент, когда игрок держал мяч в руках. За нарушение этого правила мяч вводится в игру противником с боковой черты.

10. Ведением мяча называется такая игра, в которой игрок, дав мячу направление вперед, кинув его, но не в воздух, ударив его, подбросив или покатив его, снова касается мяча, пока его не коснулся другой игрок. Последовательные попытки закинуть мяч в корзинку не считаются ведением мяча; игроку также разрешается кинуть мяч в корзинку непосредственно после ведения мяча. Ведение мяча должно быть непрерывным, чтобы быть правильным; как только мяч схвачен двумя руками, как только, вообще, мяч

перестал продвигаться вперед, ведение должно остановиться и мяч должен быть передан другому игроку; судья должен свистать ошибку, как только мяч перестал продвигаться вперед. За нарушение правил о ведении мяча мяч вводится в игру противником с боковой черты.

11. „Держать игрока" называется каким бы то ни было образом мешать противнику, держащему мяч в руках, продвигаться, либо действительно держа его руками, либо мешая ему иным путем. Всякое вмешательство в игру противника, прыгающего за подброшенным мячом, приравнивается к держанию. Наказание — штрафной бросок.

12. „Блокировать противника" называется мешать ему продвигаться, если у него нет мяча в руках. Наказание — штрафной бросок.

13. Если игрок нападает на противника или набегает на него, это считается ненужной грубостью, как вообще всякий акт насилия, предусмотренный или не предусмотренный правилами. Ненужная грубость засчитывается виновному как персональная ошибка. Наказание — штрафной бросок.

14. Мяч считается мертвым: когда игра или половина игры закончена; когда сделана ошибка; когда мяч вышел из пределов площадки; когда мяч заброшен в корзинку; после каждой попытки свободного вбрасывания мяча, если назначено две попытки. Мяч считается мертвым с того момента, как раздался свисток судьи.

15. Если свисток, обозначающий окончание игры или перерыв, раздается в тот момент, когда делается попытка вбросить мяч в корзинку, мяч не считается мертвым, покуда он не попал в корзинку или мимо нее.

16. Игра нормально состоит из 2 половин по 20 минут, с отдыхом в 10 минут между ними. Продолжительность игры и отдыха может быть изменена по соглашению между капитанами и судьей. Может быть введен дополнительный отдых в 2 минуты в середине каждой из половин игры.

17. Если у обеих команд к концу игры насчитывается одинаковое количество очков, игра продолжается без перерыва и без перемены сторон на 5 мин. или на столько периодов по 5 мин., сколько потребуется для того, чтобы одна из команд имела преимущество в очках.

18. Если ошибка сделана одновременно двумя или несколькими игроками в тот момент, когда раздался свисток счетчика времени или непосредственно перед свистком, ошибка считается, и соответствующие свободные вбрасывания мяча производятся.

19. За три минуты до истечения срока отдыха, команды предупреждаются об этом. Если какая-либо команда

не готова для игры через одну минуту, после того как судья скомандовал начать игру, — либо по возобновлении второй половины игры, либо если игра почему-либо была прервана,—мяч должен быть введен в игру тем же порядком, как если бы обе команды были на месте.

20. Команда, которая играет на чужой площадке, имеет право выбора корзинки в первой половине игры. При начале второй половины, команды должны поменяться сторонами.

21. В начале каждой половины игры и когда мяч вводится в игру после объявления его мертвым, оба центровых игрока должны встать лицом к чужой корзинке, с обеими ногами внутри среднего круга и с одной рукой, заложенной за спину. После того как игроки встанут таким образом, главный судья должен подбросить мяч в плоскости, находящейся под прямым углом к боковым чертам, на бо́льшую высоту, нежели может прыгнуть тот или иной игрок, и так, чтобы мяч упал между ними. Когда мяч достиг наибольшей высоты, судья дает свисток, после чего мяча может коснуться тот или другой, или оба центровых игрока. Если ни один из центровых игроков не коснулся мяча, судья тем же порядком вводит мяч снова в игру.

22. Мяч можно кидать, толкать, катать или ударять в любом направлении одной или обе́ими руками.

23. Когда мяч вышел из пределов площадки, ближайший к данному месту противник игрока, который вывел мяч из игры, вводит мяч в игру путем вбрасывания или вкатывания его в пределы площадки в любом направлении с какой-либо точки, находящейся вне границ площадки, находящейся на линии, проведенной под прямым углом к тому месту пограничной черты, через которое мяч вышел из пределов площадки. Если игрок в течение 5 секунд после того, как он взял мяч в руки, не введет его в игру, мяч передается для той же цели противникам.

24. Если судья не может установить, который из игроков последним коснулся мяча перед тем, как мяч вышел из пределов площадки, он должен ввести мяч в игру в той точке пограничной черты, в которой мяч вышел из пределов площадки, тем способом, которым мяч вводится в игру при начале игры.

25. Игрок не должен:

а) Вбрасывать мяч в корзинку, когда мяч мертв.

б) При свободном вбрасывании задевать черту для свободного вбрасывания или переступать через нее, покуда мяч не коснулся корзинки или доски; тратить более 10 секунд на свободное вбрасывание. В случаях а и б свободное выбрасывание не засчитывается.

в) Давать мячу такое направление, чтобы мяч вышел из пределов площадки.

г) Бежать с мячом в руках, ударять или толкать мяч кулаками.

д) Касаться мяча, введя его в игру, после того как мяч вышел из пределов площадки и покуда его не коснулся другой игрок.

е) Держать мяч вне пределов площадки долее 5 сек., перед тем как ввести его в игру. В случаях в, г, д, е, в виде наказания, мяч передается для введения его в игру противнику.

ж) После того как игрок начал ведение мяча, касаться мяча обеими руками одновременно, если только игрок не передает мяч другому лицу или не кидает мяч в корзинку. Ведение должно быть непрерывным для того, чтобы быть правильным. Если мяч теряет непрерывное движение вперед, после того как игрок его ударил, толкнул или покатил и мяч остался в одной руке или был задет одновременно обеими руками, ведение приостанавливается.

з) Вступать в площадь свободного вбрасывания мяча или касаться черты штрафного броска, когда делается штрафной бросок, покуда мяч не коснулся корзинки или доски; каким бы то ни было образом мешать игроку, который производит эту попытку. Если игроки спорят из-за расстановки вдоль черт, ограничивающих площадь для штрафного броска мяча, главный судья расставляет игроков так, чтобы желаемое положение было распределено поровну. За нарушение этого правила со стороны игрока той команды, которая вбрасывает мяч, мяч при попадании не засчитывается, если же мяч не попал, то он считается в игре. Если правило нарушено игроком противной команды, мяч при попадании считается попавшим, если же мяч не попал, штрафной бросок не возобновляется.

и) Касаться мяча, когда противнику было указано ввести его в игру после того, как мяч вышел из пределов площадки; оставлять площадку для игры до окончания срока игры или до перерыва без разрешения главного судьи или его помощника или каким-либо иным образом затягивать игру.

к) Каким-либо образом мешать игроку, который вводит в игру мяч, вышедший из пределов площадки; другими словами — ни одна часть тела игрока не должна быть вне границ площадки, и игрок не должен касаться мяча, пока он не пересек пограничной черты.

л) Передавать мяч другому игроку, делая попытку свободного вбрасывания мяча: игрок должен делать эту попытку непосредственно.

м) Как-либо касаться мяча или корзинки, когда мяч застрял на углу корзинки.

н) Вступать на площадку для игры без разрешения и согласия судьи. В виде наказания за пункты и—н (эти ошибки считаются техническими) полагается штрафной бросок противнику.

о) Держать, блокировать, ударять ногой, атаковывать противника или набегать на него.

п) Применять ненужную грубость.

р) Нападать на противника и хотя бы случайно касаться туловищем противника, который является одним из двух игроков противоположной команды, касающихся мяча одной или обеими руками.

Ошибки о—р считаются персональными ошибками, за которые полагается штрафной бросок. Игрок, которому за одну игру засчитано 4 персональных ошибки, должен быть удален с площадки. Судья может немедленно удалить с площадки игрока за нарушение пунктов о и п.

с) Нападать на противника, толкать его и применять ненужную грубость, если противник кидает мяч в сетку. В наказание засчитывается персональная ошибка, и даются два штрафных броска.

т) Применять крайне грубую игру по отношению к игроку, который вбрасывает мяч в корзинку. В наказание игрок удаляется с площадки и против его команды дают два штрафных броска.

у) Ни одно лицо, причастное к той или другой команде, не должно давать советов игрокам или оказывать им какое-либо содействие со стороны боковых границ площадки, или вступать на площадку во время игры без разрешения главного судьи или его помощника. В наказание дается два штрафных броска. Ошибка считается технической.

26. Попадание мяча в корзинку с поля игры считается за 2 очка; попадание мяча от свободного вбрасывания считается за 1 очко.

27. Победительницей считается та команда, которая насчитывает наибольшее количество очков за полный срок игры.

ПОМ

Игра в пом — одна из стариннейших игр: она была известна уже древним грекам. В средних веках выработалось два типа игры — курт-пом, который впоследствии породил современный лаун-теннис, и лонг-пом, о котором ниже идет речь.

В этом последнем виде игра пом имеет много преимуществ перед лаун-теннисом, так как не требует такой идеальной и дорогой площадки, как эта игра, и так как в игре пом могут участвовать шесть и даже семь игроков в команде, в то время как в лаун-теннисе не более двух. С точки зрения гигиенической игра пом нисколько не уступает лаун-теннису и даже, может быть, требует большей подвижности.

Пом требует специальных приспособлений, о которых будет в дальнейшем сказано, но в эту игру можно отлично играть и ракетками и мячами, применяемыми в лаун-теннисе.

Имеется два варианта игры, которые называются у французов 1) анлевэ и 2) террэ.

Поле игры. Полем игры может служить садовая аллея, длиной 90—100 метров и шириной не более 14 метров. Сетка, которая употребляется в лаун-теннисе, отсутствует; необходимо только отметить границы площадки (для игры „террэ“ достаточно отметить только боковые границы); кроме того, поперек площадки кладутся ленты из холста, окрашенного в такой цвет, чтобы их было видно на земле; ленты, конечно, можно заменить веревками, окрашенными в белый цвет или меловыми чертами. Таких лент или веревок должно быть две: одна делит площадку на две равные части, следовательно, соединяет в середине площадки обе боковые черты; вторая лента протягивается тоже поперек площадки в расстоянии 18—20 метров от средней ленты; для игры „анлевэ“ кладется еще третья лента, в расстоянии 6 метров от второй, следовательно, в расстоянии 24—26 метров от средней ленты.

Принадлежности игры. Ракетки для игры пом делаются более длинными и менее тяжелыми, нежели для

лаун-тенниса. Переход от ручки к лопатке менее выгнут; струны натянуты более сильно.

Вес ракетки 250 — 300 грамм.

Мяч делается из двух полукруглых кусков пробки, обтянутых фланелью. Они должны иметь в диаметре 8 — 9 сантиметров и весят 17 — 20 грамм; более тяжелые мячи употребляются в игре „террэ“, более легкие — в „анлевэ“.

Кроме того, к принадлежностям игры следует причислить две палки с железным наконечником, которые называются шассами; высота палок $1^1/_2$ метра; одна из них обычно окрашена в красный цвет, другая—в синий.

Цель игры. Ход игры. В каждой команде должно быть по возможности одинаковое количество игроков. В игре „анлевэ“ играют до четырех игроков в каждой команде, в игре „террэ“ — до семи; но можно играть и один-на-один.

Игра состоит в перекидывании мяча от одной команды к другой, при известных условиях, которые дают возможность той или другой команде выиграть или потерять очки.

Существенное правило игры заключается в том, что игрок должен „принять“ мяч, т.-е. ударить своей ракеткой посланный с противоположной стороны мяч, либо прямо с воздуха, либо после того как он один раз коснулся земли.

Однако, в противоположность лаун-теннису, мяч, коснувшийся земли два раза, не считается потерянным бесповоротно, и его можно исправить при помощи „шасс“.

Также в противоположность лаун-теннису, мяч подают, вводят его в игру всегда с одной и той же стороны площадки, причем порядок подачи определяется для команд жребием, а для игроков одной и той же команды устанавливается капитаном и сохраняется во все время продолжения игры.

Предположим, что подает команда *A*; один из ее игроков берет мяч в левую руку, ракетку—в правую, становится за черту подачи, образованную лентой, находящейся в 18 — 20 метрах от средней ленты, и из-под руки ударяет ракеткой мяч, опущенный из левой руки так, чтобы мяч перелетел среднюю ленту и тогда только ударился о землю.

Остальные игроки при этом стоят так: один — задний — стоит за чертой подачи, двое у „веревки“, т.-е. у средней ленты, и один между названными игроками; если подает мяч не задний игрок, то, подав мяч, игрок бежит на свое обычное место и продолжает там игру.

После того как игра была таким образом начата, могут быть четыре случая:

1) Мяч упадет налево или направо от границ поля, т.-е. за пределами площадки; в этом случае принимающая команда получает 15 очков. (Счет в пом производится как в лаун-теннисе: первая ошибка дает противнику 15 очков, вторая еще 15, всего 30, третья еще 15, всего 45 или как принято сокращенно говорить: 40, и четвертая ошибка дает выигрыш первой игры).

2) Мяч касается земли до средней ленты, не перейдя через нее; это дает принимающей команде 15 очков.

3) Мяч упал внутри боковых пределов площадки и за веревкой; в таком случае игроки противоположной команды должны отдать мяч обратно, т.-е. кто-нибудь из игроков принимающей команды должен ударить мяч с воздуха или, после того как он один раз ударился о землю, своей ракеткой; отосланный мяч должен быть таким же образом принят игроком команды *A*, и мяч остается в игре покуда кто-нибудь не кинул его за пределы площадки или не перекинул его через веревку.

4) Мяч, посланный командой *A*, упал в пределах площадки, но коснулся земли больше одного раза, покуда его не удалось взять принимающему; мяч катится по земле, покуда его не остановил один из игроков. В этом случае судья (в игре пом он называется „маркер“) ставит заостренную палку („шасс“) вне пределов площадки, против того места, где мяч был остановлен. В этом случае ни та, ни другая команда не получает пятнадцати очков, и этот мяч впоследствии, как мы увидим, разыгрывается.

Судья громко отсчитывает очки той и другой команды; если у обеих команд по 45 очков и одна из команд выигрывает еще 15 очков, судья, однако, не засчитывает ей выигрыш игры, но засчитывает только преимущество.

Если и следующий мяч будет выигран той же командой, она выигрывает игру; если же следующий мяч будет выигран противниками, обе команды продолжают игру, как будто у них снова по 45 очков.

Игроки меняют стороны площадки, т.-е. команда, подававшая мяч, делается принимающей и наоборот:

1) когда отмечены две „шассы“ и судья, следовательно, воткнул в землю обе свои палки, независимо от того, сколько у каждой команды очков;

2) когда отмечена только одна „шасса“, но у одной из команд насчитывается 45 очков или преимущество.

После перемен сторон разыгрываются „шассы“ следующим образом.

Разыграть шассу значит — постараться кинуть мяч так, чтобы он упал дальше, чем то место, где воткнута в землю палка судьи, т.-е. дальше того места, где перед тем команда остановила мяч; само собою понятно, что

разыгрывание шасс должно происходить по общим правилам игры, причем противникам предоставляется отсылать мяч обратно, когда он еще не коснулся земли или когда он один раз ударился о землю.

Если, следовательно, игроку, разыгрывающему шассу, удалось кинуть мяч так, что он между первым и вторым отскоком от земли пересек первоначальную точку падения мяча (обозначенную палкою судьи), команда, которая перед тем дала упасть мячу вторично и теперь исправляет свою полуошибку, выигрывает шассу и прибавляет к своим очкам — 15.

Команда, напротив, теряет шассу, и 15 очков присчитывается противникам, если:

1) один из игроков, разыгрывающих шассу, делает ошибку против общих правил игры;

2) если мяч отослан обратно защищающей командой так, что здесь его не смогли принять правильно (и вновь отослать обратно). или если защищающаяся команда имела возможность остановить до предыдущей точки падения мяч, ударившийся о землю два раза.

Если разыгрываются две шассы, то сначала разыгрывается первая (по времени), потом вторая.

Игра „террэ“ отличается от. „анлевэ“ в следующем:

1) площадка для игры практически не имеет лицевых черт, т.-е. в длину она не ограничена;

2) игроки имеют право ударять мяч о землю, т.-е. ударять мяч ракеткой прямо перед собой в землю: н требуется, чтобы мяч перелетел среднюю ленту.

Из этого правила вытекает, что только игрок, подающий первый мяч, должен бросить его так, чтобы он упал в первый раз за средней лентой, потом это уже не требуется.

В тактике игры различие заключается в том, что игроки, играющие у сетки, имеют право переходить среднюю черту и входить в половину площадки, на которой играют противники, и здесь пытаются сделать длинный и сильный удар, который повлек бы за собой шассу, т.-е. послать мяч так, чтобы он не мог быть принят противником после первого отскока; когда команды поменяются местами, будет очень трудно исправить шассу, так как мяч придется подавать из-за линии подачи, следовательно, очень издалека.

Правила игры

1. Задний игрок команды имеет право расставлять своих игроков по своему усмотрению, менять их места и меняться с ними местами во время игры, за исключением случая, предусмотренного п. 4.

2. Каждая ошибка игрока дает противной команде 15 очков.

Игра состоит из четырех ошибок, которые считаются: 15, 30, 40 и игра.

Если у обеих команд по 40, первая ошибка команды засчитывается преимуществом для противника; если у обеих команд по 40 и одна из них делает две последовательные ошибки, противник выигрывает игру; если после первой ошибки одной команды ошибку сделает другая, то считается, будто у обеих команд снова по 40.

3. Происходит ошибка, и противникам засчитывается 15 очков:

а) если мяч упадет без предварительного отскока на или за черты, ограничивающие площадку игры;

б) если при подаче игрок посылает мяч так, что он без предварительного отскока упадет не за средней чертой или на черту;

в) если команда потеряла шассу (см. п.п. 16 и 25);

г) если два игрока той же команды коснулись мяча, хотя бы и ракеткой, покуда мяча между ними не коснулся противник; разрешается это только в том случае, если мяч сделал два отскока;

д) если мяч задел игрока или его платье;

е) если мяч касается судьи, ветвей дерева, вообще какого бы то ни было предмета на площадке, даже если мяч после этого вернулся в площадь игры;

ж) если ракетка игрока, выпав из руки, коснулась земли.

4. В каждой игре мяч вводится тем же самым игроком, который подает мяч во все время игры (покуда одна из команд не сделала четырех ошибок); порядок подачи мяча игроками установлен в п.п. 13 и 22. Когда все игроки одной команды подали мяч, они снова начинают подачу в том же порядке.

Если в одной из команд на одного игрока меньше, нежели в другой, последний подающий подает два раза подряд.

Во время подачи игрок не имеет права переступать черту подачи более, чем на один шаг.

5. Перед тем как подавать мяч, нужно выждать, чтобы противники были готовы принять мяч. Противник может требовать, чтобы поданный мяч был переигран, если он не был готов, но в этом случае он не должен сделать ни одного движения, чтобы принять мяч.

Игрок, делающий подачу, может уронить мяч на землю, но с условием, чтобы он не задел его ракеткой; это не считается ошибкой.

6. Мяч считается мертвым, если он, будучи остановлен после двух отскоков от земли, возвращается на

ту сторону площадки, откуда он был послан; но если мяч после остановки продолжает катиться в данном ему направлении и заденет за игрока, противник присчитывает себе 15 очков.

7. Если правильно посланный мяч заденет за землю два раза или больше, судья ставит одну из своих палок против того места, где мяч был затем остановлен; это называется сделать шассу. Шасса отмечается также в том месте, где мяч перелетел боковую черту:

а) если мяч сделал один отскок от земли, перелетел боковую черту и не был отослан игроком;

б) если мяч сделал два отскока или больше и не был остановлен.

Количество очков у той и другой команды не изменяется, и шассы разыгрываются после перемены командами сторон.

8. Команды меняются сторонами:

а) когда в наличии имеются две шассы, безразлично от того, сколько очков имеет та или другая команда;

б) если в наличии имеется только одна шасса и если у одной из команд имеется 30 очков или преимущество, у другой же команды меньше очков.

После перемены сторон шассы разыгрываются согласно п. п. 16 и 25.

9. Игроки могут принимать мяч или прямо с воздуха или после первого отскока мяча от земли. Если очевидно, что мяч упадет до средней черты или за пределами площадки, игроки не должны принимать мяч с воздуха; если мяч будет взят, он считается правильным для пославшего его.

Но если мяч задел игрока той команды, которая его послала, дерево, судью и т. п., то противнику засчитывается 15 очков, хотя бы он и вернул мяч.

10. Каждый игрок имеет право выходить за пределы площадки за исключением игрока, производящего подачу; но если во время полета мяча он коснется игрока, стоящего вне пределов площадки, противникам засчитывается 15 очков.

11. Первый мяч первой игры не засчитывается 15 очками ни той, ни другой команде; он считается шассой на веревке.

Специальные правила для „террэ“.

12. В игре „террэ“ участвуют две команды по 6 игроков и считается выигравшей та команда, которая выиграла семь игр.

13. Игроки подают мяч в следующем порядке: задний, правый средний, левый средний, центральный передний, правый передний, левый передний.

14. Площадь игры разделена на две равные части лентой, положенной на землю и называемой веревкой. Вторая лента образует черту подачи, протянута на земле параллельно первой и в расстоянии 15 — 19 метров от нее, против ветра; за этой чертой должен стоять игрок, подающий мяч.

Длина площадки неограничена.

Вес мячей должен быть от 19 — 20 грамм; их диаметр — 8 сантиметров.

15. После того как мяч подан и находится в игре, веревка практически не существует и мяч может сделать отскок в любом месте площадки; только при подаче игрок должен послать мяч за веревку.

16. Шасса считается выигранной командою, если игрок этой команды послал мяч дальше воображаемой черты, параллельной веревке и проходящей через шассу, причем противник не вернул мяч ни с воздуха, ни после первого отскока.

Не необходимо, чтобы мяч перелетел эту черту на воздухе, он может даже перекатиться через нее.

Команда, защищающая шассу, выигрывает ее, если один из ее игроков остановил мяч после первого или второго отскока, причем мяч не дошел до этой черты.

17. Если имеются две шассы, они разыгрываются последовательно. Покуда разыгрывается первая, вторая считается несуществующей.

18. Шасса, сделанная из линии подачи или за нею, не принимается в расчет и засчитывается 15 очками принимающей команде.

19. Игроки одной команды могут вступать на половину площадки противников, но только после того как подающий ударил мяч ракеткой. До этого времени они должны иметь хотя бы одну ногу на веревке. Если игроки находятся на половине противника, они ни в каком случае не должны как-либо мешать противнику.

Специальные правила для „анлевэ“.

20. Последний абзац пр. 13 и 16 применяется и в игре „анлевэ“.

21. Игра „анлевэ“ разыгрывается командами по четыре игрока и считается выигранной той командой, которая выиграла пять игр.

22. Игроки подают в следующем порядке: задний, средний, правый передний и левый передний.

23. За чертой подачи, в 6 или 8 метрах от нее, на земле протягивается третья лента, параллельная первым двум; мячи, отсылаемые принимающей командой, должны упасть до этой черты; мяч, упавший на черту или за нее, считается проигранным для принимающей команды.

Второй и третий абзацы пр. 9 применимы к этой черте.

Вес мяча должен быть 18—19 грамм, его диаметр — 6 сантиметров.

24. В игре „анлевэ“ веревка никогда не теряет своего значения, и каждый раз, как мяч делает отскок, не перелетев через нее, считается ошибка.

25. Шасса считается выигранной нападающей командой, если был послан правильный мяч и защищающая команда не смогла вернуть его или остановить его после того, как он коснулся земли по меньшей мере два раза, не доходя до воображаемой линии, проходящей в точке шассы.

Шасса выигрывается защищающей командой, если она послала правильный мяч в противоположную половину площадки и противник не принял его с воздуха или после первого отскока, или если защищающая команда смогла остановить мяч после того, как он не менее двух раз коснулся земли перед линией, проходящей через шассу.

26. Шассы отмечаются и за чертой подачи, до задней черты включительно; шасса, сделанная за последней чертой, не отмечается и засчитывается противнику за 15 очков.

27. Игроки одной из команд не имеют права переходить в половину другой команды или ставить ноги на веревку.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Стр.

Предисловие 3
1. Лапта 5
2. Крикет 14
3 Безбол 23
4. Раундерс 32
5. Футбол 34
6. Ручной мяч (хандбол) 47
7. Хоккей 52
8. Херлинг 68
9. Баллголь 72
10. Баскетбол 75
11. Пом 84

Гос. Публ. ная Б-ка в Ленинграде

ЛЕНГИЗ Ленинградское Отделение Государственного Издательства

Ленинград, ДОМ КНИГИ, Проспект 25 Октября, 28, Тел.: 132-44, 570-14.
Москва, Тверская, 51. Телефоны: 3-92-07, 4-90-35.

Научно-методическая библиотека „Спартака“

Д. А. КРАДМАН

ПОЛНЫЙ КУРС ШВЕДСКОЙ СИСТЕМЫ ФИЗИЧЕСКИХ УПРАЖНЕНИЙ

Руководство для инструкторов

с 217 рисунками и чертежами на отдельных листах

Полный курс уроков для детей и взрослых

2-е переработанное издание

Одобрено Ленинградским Губ. Сов. Физ. Культуры.

СОДЕРЖАНИЕ: Спорт, игры, гимнастика, их влияние на человека. Историческая справка о возникновении шведской системы. Мускулы. Основы шведской гимнастики. Исходные положения и движения. Основная схема урока. Другие схемы уроков. Классификация упражнений по группам и их значение. Составление и ведение уроков. Порядковые упражнения. Дыхательные и отвлекающие упражнения. Основные упражнения. Гимнастические игры. Уроки для школ. Конспект 20 уроков для учителей, проведенных на курсах подготовки. Уроки для взрослых (по Тёрнгрену). Уроки без снарядов. Спорт и игры. Метод Демени. Метод Эбера.

Стр. 262. **Ц. 2 р.**

Достаточно большой выбор систематизированных упражнений имеется в первом издании нашей книги, во 2-м издании мы стремимся дать еще больший и лучше систематизированный материал.

Сравнительно мало в 1-м издании было уделено внимания детским урокам. Считаясь с большой потребностью в руководстве для школ и детских домов, мы во 2-м издании значительно расширяем отдел, посвященный занятиям с детьми. В этом отношении шведская система наиболее ценна и применима.

Автор рассчитывает, что его работа будет полезной для работников физической культуры в школах, детских домах, рабочих кружках молодежи и взрослых, а также в армии, давая выбор упражнений и руководящих указаний в той или иной мере каждому.

(Из предисловия автора ко второму изданию.)

0725

Цена 45 коп.

38/732